GRY VIDEO I KONSOLE

SIERPIEN 2007 / 08/2007

新プラス

NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

E3

MEGARAPORT

26 STRON NOWOŚCI

Z MEDIA & BUSINESS SUMMIT 2007

ZRECENZOWANE >

TENCHU Z

RESIDENT EVIL 4 WII EDITION

HOUR OF VICTORY

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

NINJA GAIDEN SIGMA

TRANSFORMERS THE GAME

GRIMGRIMOIRE

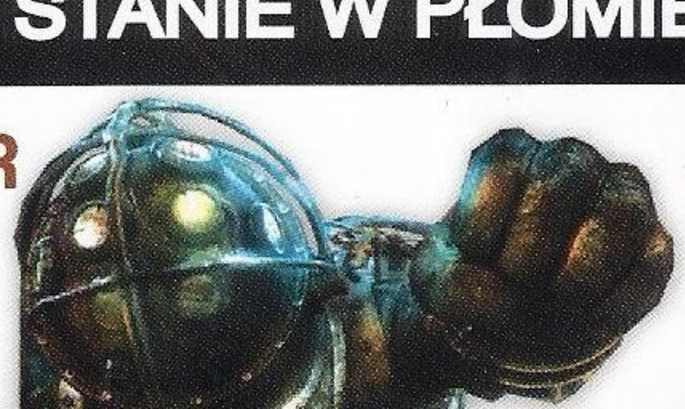
FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

A PS2, XBOXA 360 I PS3 >

MERCENARIES 2

ŚWIAT PONOWNIE STANIE W PŁOMIENIACH

MEDAL OF HONOR AIRBORNE >
JUŻ GRALIŚMY!



BIOSHOCK >
BIG DADDY I LITTLE SISTER

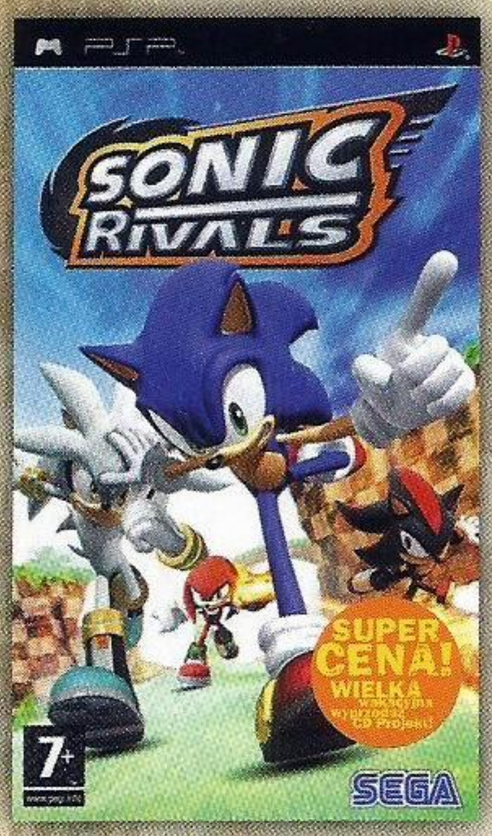
CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)

9 771505 820004 08

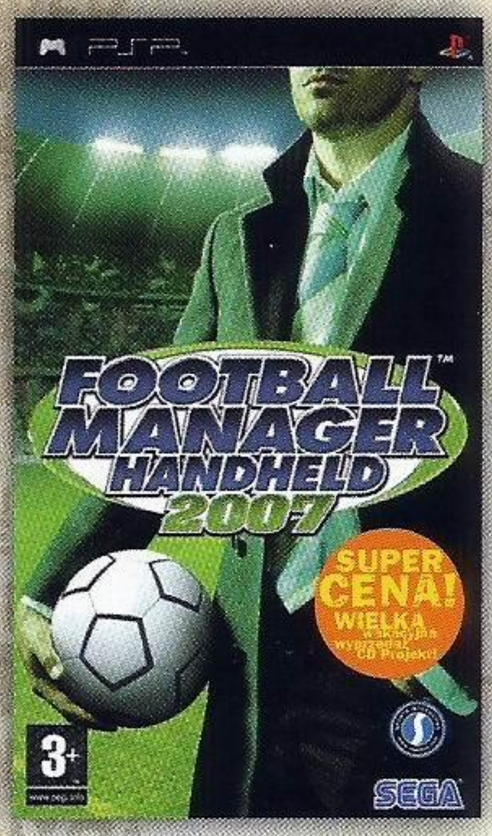
nr 101 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

WIELKA wakacyjna wyprzedaż CD Projekt!

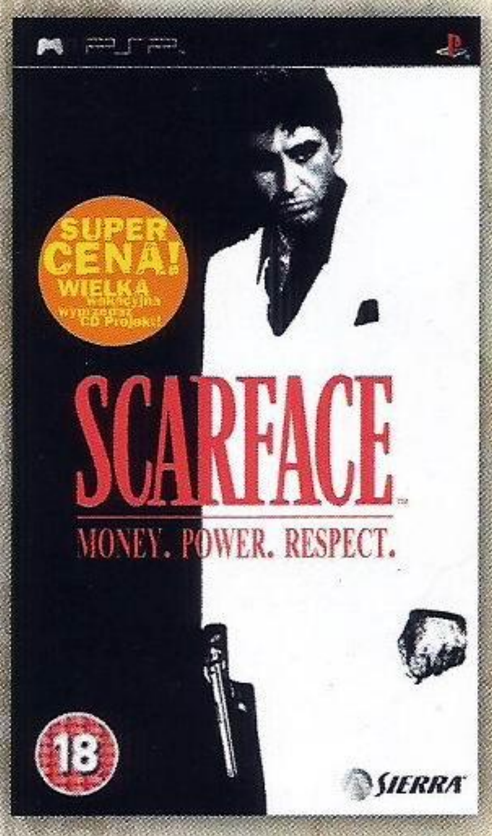
UWAGA! Nie przegap okazji!
Liczba egzemplarzy ograniczona!



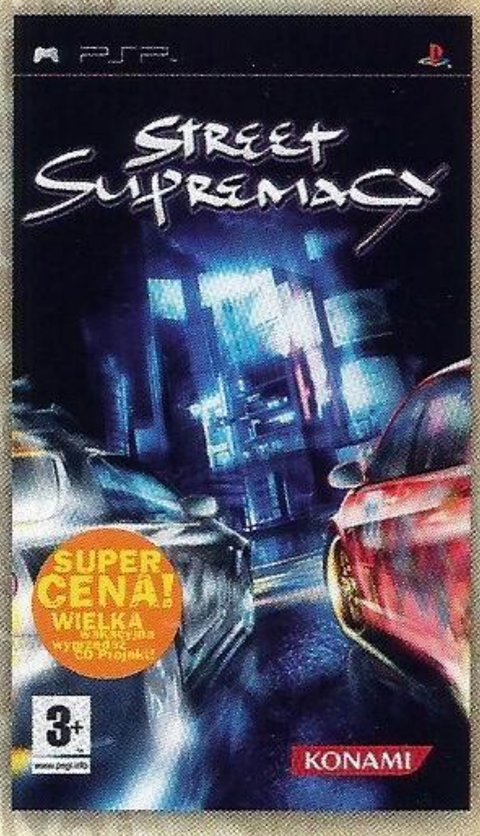
Sonic Rivals



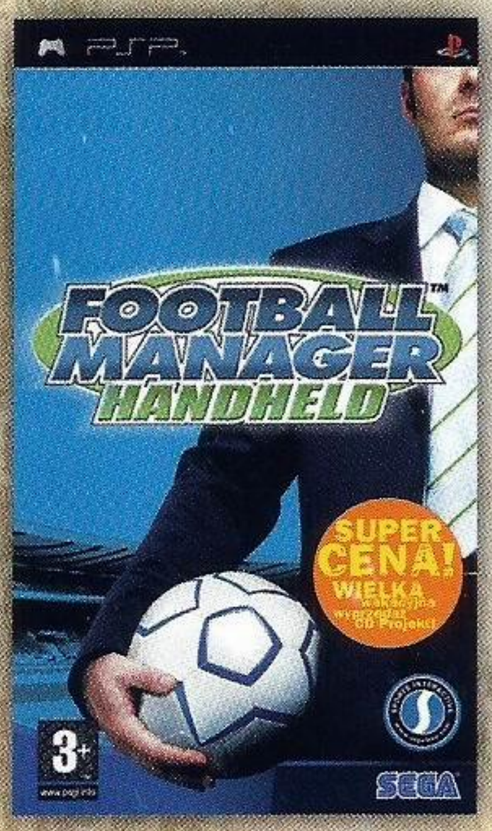
Football Manager: Handheld 2007



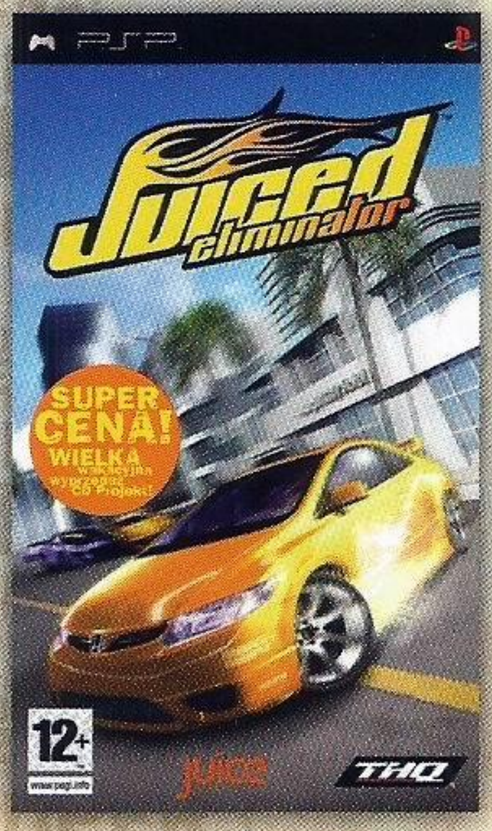
Scareface



Street Supremacy



Football Manager: Handheld

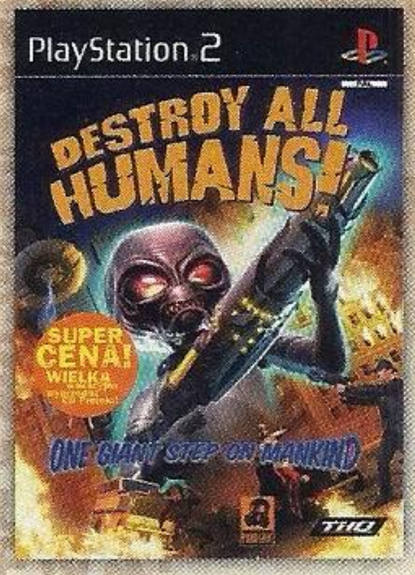


Juiced: Eliminator

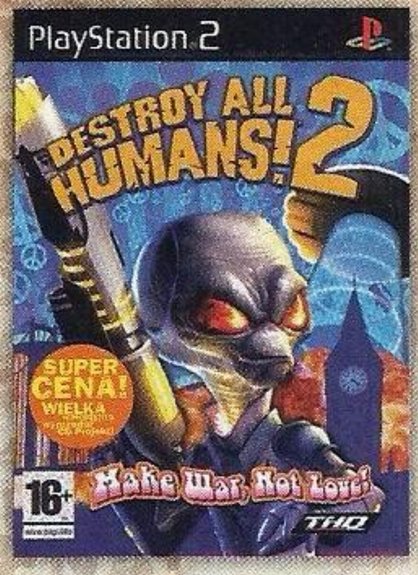
Od lipca do wyczerpania zapasów te gry kupisz do 50% taniej!

Aeon Flux

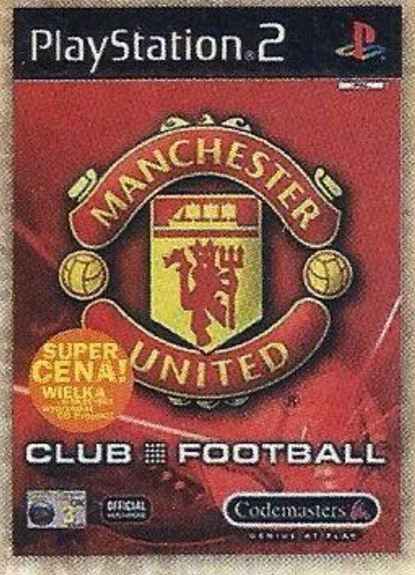
BloodRayne 2



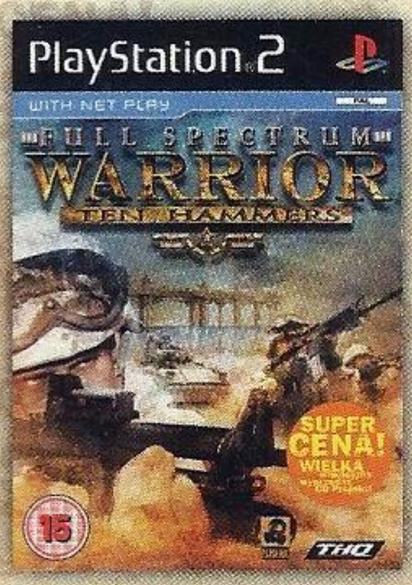
Destroy All Humans!



Destroy All Humans! 2

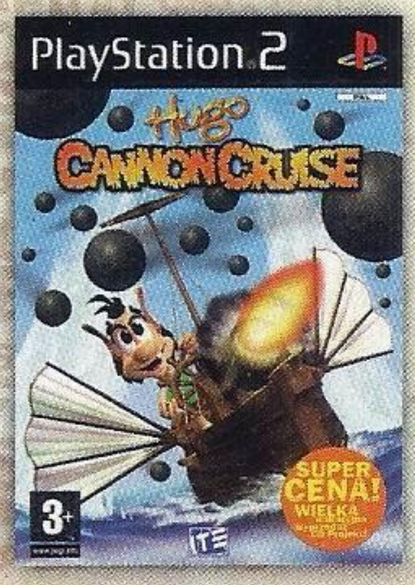


Club Football:
Manchester United

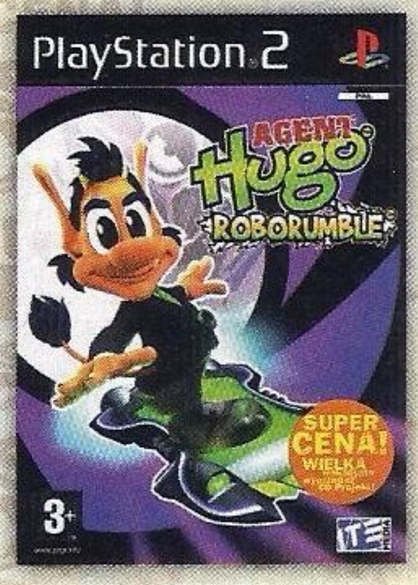


Full Spectrum Warrior:
Ten Hammers

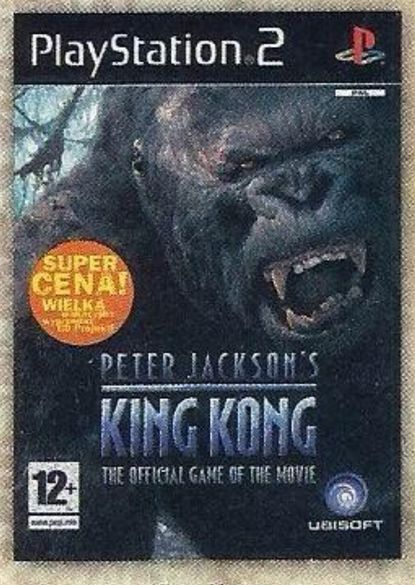
Hugo: Bukkazoom!



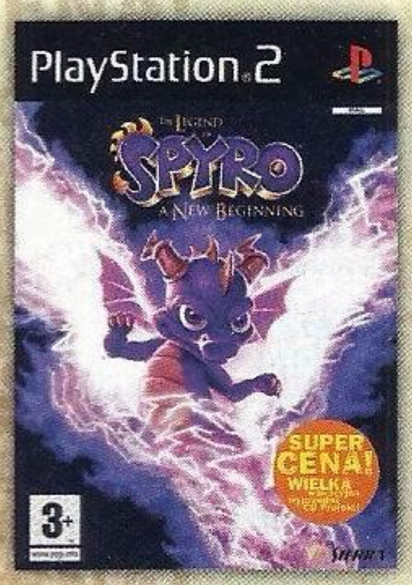
Hugo: CannonCruise



Hugo: RoboRumble

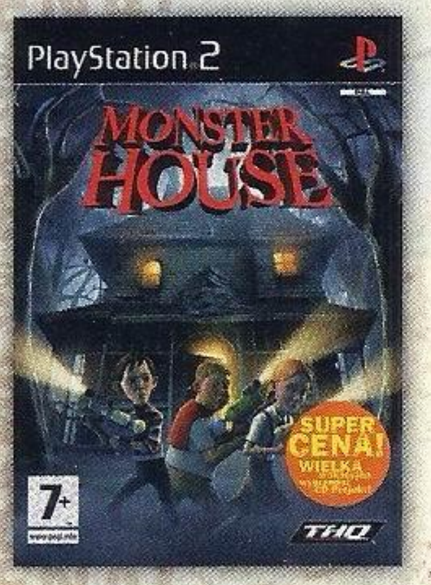


King Kong

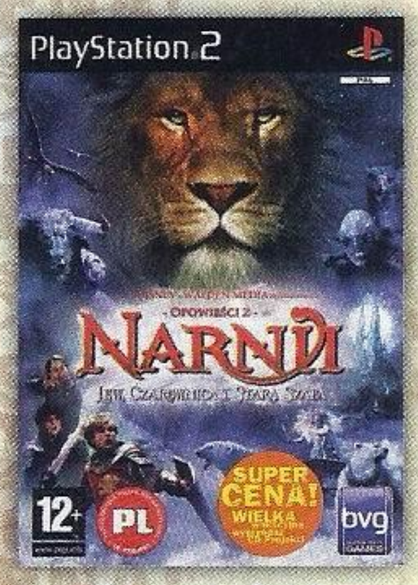


Legend of Spyro:
A New Beginning

Metal Gear Solid 3

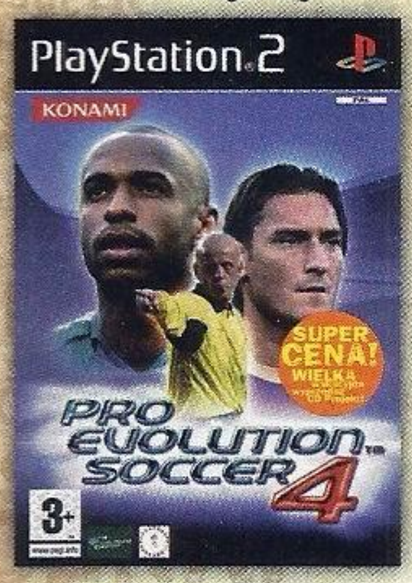


Monster House



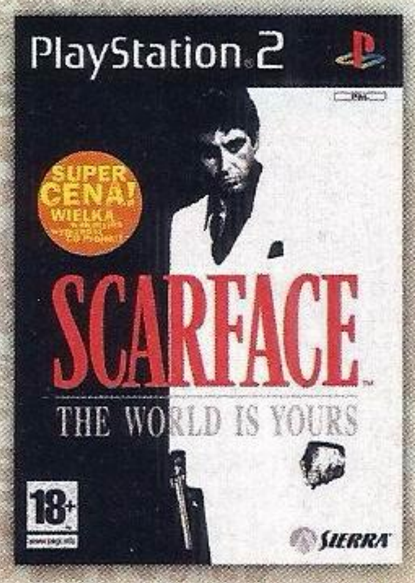
Opowieúci z Narnii

Phantasy Star Universe



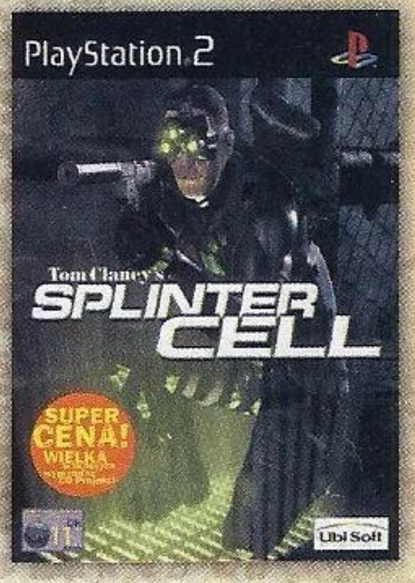
Pro Evolution Soccer 4

Pro Evolution Soccer 5

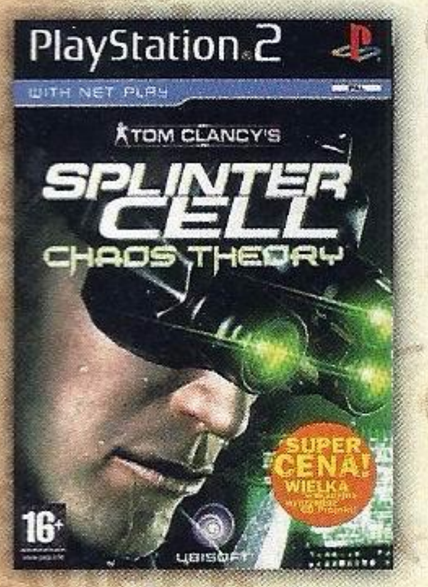


Scarface: The World is Yours

The Sopranos: Road to Respect

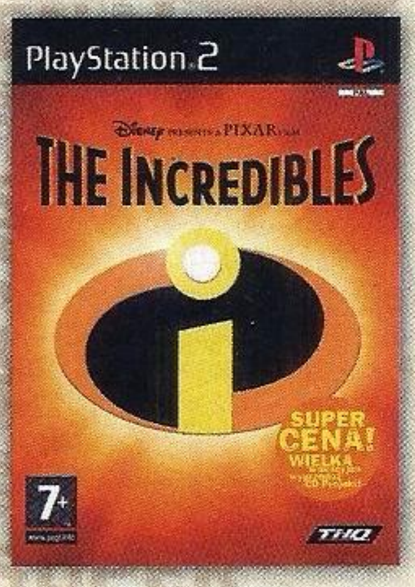


Splinter Cell

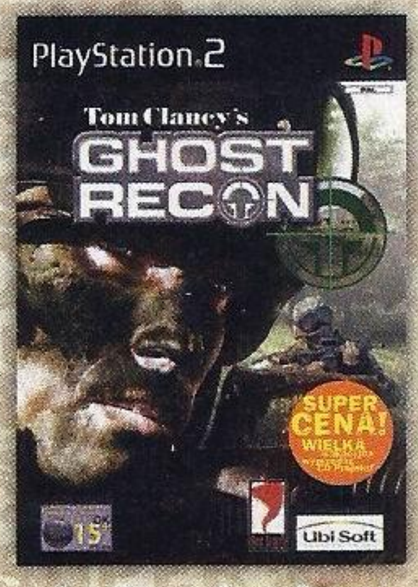


Splinter Cell: Chaos Theory

Suikoden V



The Incredibles



Tom Clancy's Ghost Recon

Urodzinowe Przygody
Kubusia Puchatka

Od lipca do wyczerpania zapasów te gry kupisz do 50% taniej!

Krajobraz po E3

PlayStation 3 zbiera siły, Xbox 360 czeka na Gwiazdkę, a Wii się sprzedaje...

Witajcie!
Gdy okazało się, że akcja Mercenaries 2 będzie umiejscowiona w Wenezueli, prezydent tego kraju odebrał to jako cios wymierzony w jego rządy. Hugo Chavez zebrał armię prawników, który rozpoczęli bombardowanie światowych agencji prasowych wszelkiego rodzaju negatywnymi wypowiedziami, komentarzami i protestami. Oczywiście mogą ekipie Pandemic co najwyżej się przyśnić w koszmarze, bo Wenezuela nie utrzymuje stosunków dyplomatycznych ze Stanami Zjednoczonymi i do żadnego wycofania gry, czy nacisków politycznych nie dojdzie, ale rozumiecie znaczenie tego wydarzenia? Gra komputerowa i video, której bohaterowie szaleją na terenie jednego z krajów Ameryki Południowej i walczą ze złym dyktatorem, jest w stanie wywołać reakcje na skalę globalną. Wenezuelski parlamentarzysta Ismael Garcia powiedział nawet, że rząd Stanów Zjednoczonych wie, jak przygotować kampanię psychologicznego terroru, by nieco później przystąpić do prawdziwego działania. Szaleniec?
A to tylko jedna gra. Co prawda zapowiadająca się absolutnie miażdżąco, ale wciąż JEDNA gra. Nie mogłem się zatem oprzeć pokusie, by uczynić z Mercenaries 2: World in Flames motyw przewodni sierpniowego numeru NEO+. Numeru, który większość z Was przeczyta podczas podróży, albo smażąc się na plaży. Ewentualnie oddając się naszej ulubionej rozrywce, czyli graniu przez kilkanaście godzin na dobę. Ech, wakacje...
Mercenaries 2 to jednak nie wszystko – czeka na Was obszerny, bo zajmujący blisko 30 stron raport z tegorocznego E3, które, mówiąc szczerze, rozczarowało. Sprawdziliśmy także w akcji robocze wersje Bioshocka i Medal of Honor Airborne, a i pokaźnej liczby recenzji również nie brakuje. Dla każdego znajdzie się coś miłego, jak choćby Tenchu Z, Overlord, Ninja Gaiden Sigma czy Resident Evil 4 Wii Edition. Fajnie też, że wciąż ukazują się dobre gry na PS2 (Syphon Filter: Dark Mirror, GrimGrimoire bądź Atelier Iris 3) – możecie być pewni, że o peesdwójce nie zapomnimy oddając się next-genowemu szaleństwu.
Tymczasem powoli zapinamy poluzowane pasy i szykujemy się na jesienny, zmasowany atak wydawców. Wrzesień, październik i listopad 2007 zapowiadają się wręcz rewelacyjnie – wreszcie ukaże się wiele killerów, o których czytaliście w newsach i zapowiedziach przez ostatnie miesiące. Czy będą obniżki cen konsol? Może. Osobiście stawiam na Xboxa 360, który będzie liczył niemal dwa lata, a to już odpowiedni moment. Przekonamy się niebawem.
Kolejny numer N+ standardowo, na przełomie sierpnia i września. Do przeczytania – Gulash ■■

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
fish & chips
Dziwny ten lipiec. Gierkowo średnio na jeża, tegoroczne E3 – sam nie wiem, czy taka formuła ma szansę się sprawdzić na dłuższą metę, a przy tym szkoda, że zapowiedziano tak mało nowych gier. Deszcz nie sprzyjał wieczornym koncertom na Openerze, a gdy po powrocie do pracy zrobiło się naprawdę gorąco, natychmiast zepsuła się nam klimatyzacja w redakcji. We wrześniu trochę zmian w piśmie, więc sierpień będzie dla mnie miesiącem wytężonej pracy. I takie buty, hehe.

MARCIN SIKORA // Marcellus
Overload?
Ostro nakręcałem się na Overlorda; miks Pikimna w klimacie Dungeon Keepera i grafiką Fable. Zawiodłem się tylko odrobinę, gdy okazało się, że backtracking to chleb powszedni, a kamera z rzadka pokazuje to, co ważne. Miło było sobie jednak trochę porządzić, hehe. Zamiast szarpać się z qshem o FlatOuta, przeleciałem się do Pragi (czeskiej) i z powrotem, by oblukać fajnie zapowiadającego się NFSa Pro Street. No i osuszyć parę kufelków svetlego...

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
nowhere to run
E3? Rewelka! Dawno nie widziałem na forum [www.neo-plus.pl/forum] tylu zabawnych wypowiedzi. Nie dość, że oberwało się producentom konsol, to fanboje zaczęli się wyzywać i kłócić o to, który sprzęt zejdzie jeszcze w tym roku. Nic tylko usiąść z popcornem przed monitorem i pękać ze śmiechu. Cudem udało mi się oderwać od forum i nawet sprawdziłem betkę Eye of Judgement. Fajna zabawka, ale o co chodzi z tym heavymetalowym podkładem? Do zobaczenia w Lipsku!

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
a valid threat
Fajnie było nie pojechać na E3. Równie fajnie, jak wybrać się na tegoroczną imprezę w Lipsku, gdzie być może dla odmiany zostaną pokazane jakieś... no nie wiem... nowe gry? Wiem, śmiała hipoteza, ale tegoroczna śmierć E3 nauczyła mnie bycia ostrożnym. Wee, wkręcam Was – Lipsk będzie wymiatał. Pojawimy się tam mnóstwem silnych ekip (NEO, Play), a co najlepsze – Wy też możecie tam być.

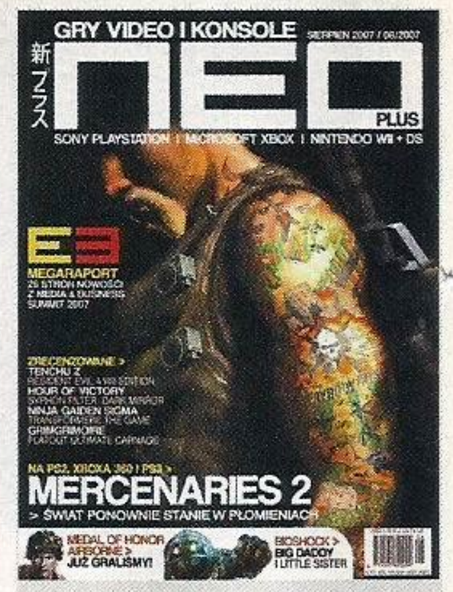
Krzysztof Janicki// Kaxi
Wii-master
Nowy miesiąc, nowa konsola – chciałoby się rzec. Zgodnie z planem na początku lipca Wii trafiło pod mój dach. W związku z tym gry na tę właśnie konsolę zdominowały moją pracę przy tym numerze, ale nie narzekam. Na razie dobrze się bawię. Ale o PS2 i (szczególnie) X360 nie zapominam, o ile Gulash pozwoli, hehe. W międzyczasie zostałem studentem filologii angielskiej, co by mi za lekko nie było. Przekonam się w październiku.

Tomek Bykowski // Matt
back to roots
Wracam do czynnej służby jako gracz! W pocie czoła ciułam kasę na PlayStation 3 do kompletu z podstawowym telewizorem full HD. Xboxa 360 sprzedałem jakiś czas temu; nie interesują mnie 3 czerwone Rings of Death i nie chcę czekać, kiedy to się stanie. Do czasów własnego PS3 z obłędem w oczach katuję imporcik DJ MAX Portable 2 na PSP. Przecież ta bajka dystansuje Lumines 2 o całe lata świetlne!!!

Krzysztof Tyszka // Ganon
achtung
Wakacje to piękny okres – przyznaję się Wam, iż recenzje mojego autorstwa w tym numerku były pisane ze słonecznej Kalabrii, skąd Was właśnie pozdrawiam. Growo za ciekawy nie był dla mnie ubiegły miesiąc – Raw Danger to średniawa baja, Atelier Iris fajoski, w sam raz na moje gusta, ale jednak celuje w stronę Ar Tonelico. Niestety, zabrakło jakiegoś killera z wygarem, mocnym, kiereszującym stan uzębienia kopem.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
zabawka
Poprzedni numer wywołał na naszym forum spore zamieszanie. Naprawdę chcieliście, byśmy do pisma dodawali konsolę z paroma grami? Subtelny jubileusz został moim zdaniem należycie uwidoczniony. Zamiast narzekać, lepiej przygotować plecak i wybrać się za granicę na najciekawszą imprezę, jaką ma do zaoferowania Stary Kontynent. Z innej beczki: pamiętajcie, by zawsze w życiu zwracać uwagę na małe rzeczy. Łatwo je przegapić pod przykrywką codzienności.

A także: MIŁOSZ // Grabarz, ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr Max, TL // TL ;)



Numer 101 // **sierpień** 2007
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Redaktor: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl
Newseditor: Patryk Bukowiecki //qsh@neo-plus.pl

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Tomasz Bykowski, Kuba Głuszkiewicz
Hall Of Fame: Anek, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Skrytka Pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy.
Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

„We have a plan and we're going to stick to it. We are confident but not arrogant about reaching a very, very good installed base on PS3, and having the same momentum that we had with the PS2. We're not putting our heads in the sand – we know it's not selling that well, but we know that it's selling according to the targets." – *David Reeves*, SCEE

GAME OVER
- **E3:** Liczbę zapowiedzi nowych gier można policzyć na palcach obu rąk. Uhhh...
- **Deskowaga:** Wygląda na to, że Nintendo za pięć lat przestanie robić gry.
- **NDS:** Jeden z naszych. Biały. Zamókł :(

PRESS START
- **Mielu:** Witamy na pokładzie okrętu. Bosmanie, wydaj komendę stawiania żagli!
- **PSP z TV-Outem:** Tania konsola, na którą będą powstawać gry przez pięć lat.
- **Jesień:** Heavenly. Lair. Uncharted. Halo. Gotham. Mercenaries. Splinter. Call of Duty. Mass. Metroid. NFS. PES. Aaaaaaa...

NIE WYPUŚCISZ Z RĘKI

PSP TERAZ TYLKO 669 ZŁ

www.playstation.pl
www.yourpsp.pl

PlayStation®Portable

PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

XBOX 360 najlepsze raty!

ULTIMA
Świat Elektroniczne/ Rozrywki

www.ultima.pl

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 11.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,90 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | PlayStation 3 | Sony PSP | XBox 360

LETNIE WYPRZEDAŻE

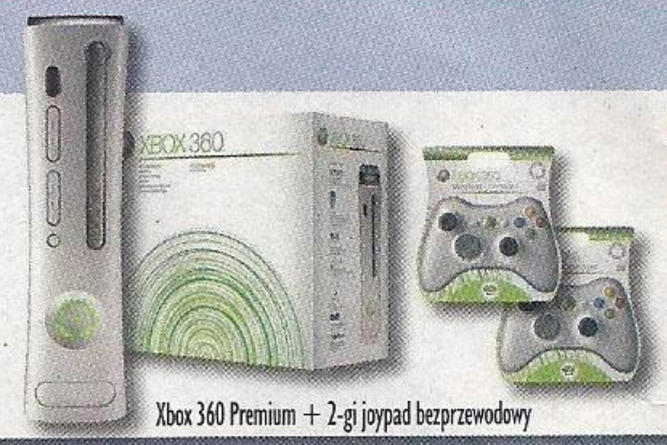
do 40% | do 30% | do 50%

999 zł

Nintendo Wii + Wii Sports

2399 zł

PlayStation 3 + Virtua Fighter 5 PS3



1539 zł

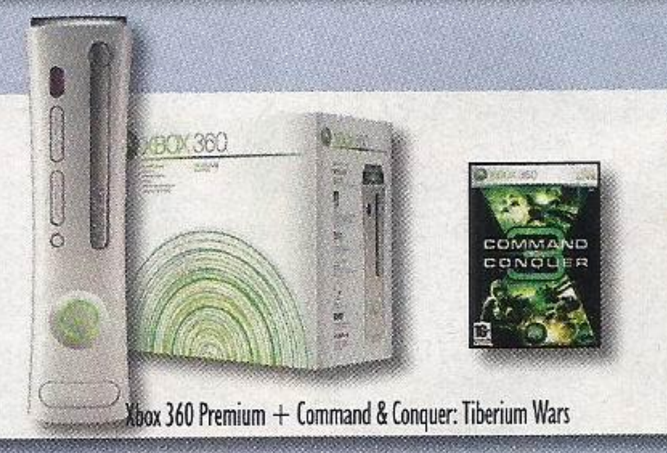
Xbox 360 Premium + 2-gi joypad bezprzewodowy

1599 zł

Xbox 360 Premium + Forza Motorsport 2

1599 zł

Xbox 360 Premium + Gears of War



1549 zł

Xbox 360 Premium + Command & Conquer: Tiberium Wars

1439 zł

Xbox 360 Premium

PLAYSTATION 2

CALL OF DUTY 3	179
DRAGON BALL Z Tenkaichi 2	179
DRAGON QUEST Journey	169
EVERYBODY TENNIS	169
EYE TOY Kinetic Combat	149
EYE TOY Kinetic Combat + kamera	189
FIFA 2007	159
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus	149
FINAL FANTASY XII	189
GOD HAND	149
GOD OF WAR 2	179
GUITAR HERO 2	159
GUITAR HERO 2 + gitara	299
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	179
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	179
METAL GEAR SOLID 3: Subsistence	179
MORTAL KOMBAT Armageddon	149
NBA 2K7	149
NBA LIVE 07	179
NEED FOR SPEED Carbon	179
NHL 2K7	149
OKAMI	149
RAYMAN Raving Rabbits	179
SHADOW HEARTS From the New World	169
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHREK The Third	149
SINGSTAR ESPA – Hity na Czasie +mikrofony	199
SINGSTAR Legend	149
SKOK PRZEZ PŁOT	159
SOCOM 3	199
SPIDERMAN 3 Special Edition	189
STAR WARS: Battlefront 2	229
TEST DRIVE Unlimited	149
TIGER WOODS 07	179
TOM RAIDER ANNIVERSARY (wersja kolekcjonerska)	149
TRANSFORMERS	179
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	149

Platinum PS2:

007: Everything or Nothing	77
007: From Russioa with Love	77
24 The Game	77
BATTLEFIELD 2	77
BLACK	77
BURNOUT 2	49
BURNOUT 3 Takedown	77
BURNOUT DOMINATOR	139
BURNOUT REVENGE	77
BUZZ Zabawa w Dżungli	129
CALL OF DUTY Finest Hour	69,90
CALL OF DUTY 2	77
CANIS CANEM EDIT (Bully)	119
CASPER I UPIORNE TRIO	54,90
DA VINCI CODE	79
DANCING STAGE SUPERNOVA	139
DEVIL MAY CRY 3 Special Edition	119
EVERYBODY'S GOLF	69
EYE TOY Kinetic	59
EYE TOY Play Sports	59
FAST AND FURIOUS Tokyo Drift	139
FIFA 06 (PL)	77
FIFA STREET	49,90
FIFA STREET 2	77
FIGHT NIGHT: Round 3	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORBIDDEN SIREN 2	49,90
FORMULA ONE 2006	77
GOD OF WAR	59
GODFATHER (PL)	77
GRAN TURISMO 4	59
GTA: Liberty City Stories	99
GTA: San Andreas	79
GTA: Vice City Stories	119
GUN	109
HARRY POTTER i Czara Ognia (PL)	77
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	49,90
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu (PL)	77
HEATSEEKER	99
HITMAN Triple Pack (3 gry)	119
JAK 2	59
JAK 3	49,90
JAK X Combat Racing	49,90
KILLZONE	59,90
KINGDOM HEARTS II	99
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	129
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
LUMINES Plus	89
MEDAL of HONOR: Frontline	69
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie	77
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	77
MOTO GP 4	77
NBA LIVE 2005	49,90
NBA LIVE 2006	77
NFS Most Wanted PL	77
NFS: Underground	49,90
NFS: Underground 2	77
NHL 06	77
PRO EVOLUTION SOCCER 6 (ang)	89,90
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77
RTL SKI JUMPING 2006	59
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga 2	99
SILEN HILL 2	59,90
SIMS	49,90
SIMS Poza Domem	77
SIMS 2	77
SIMS 2: Zwierzaki	77
SINGSTAR ESPA – Hity na Czasie	119
SOCOM II	29,90
SOUL CALIBUR 3	59
SPIDERMAN 2	69
SPLINTER CELL Chaos Theory	49,90
SPLINTER CELL Double Agent	99
SSX 3	49,90
SSX ON TOUR	77
STAR WARS Episode III	79
STREET DANCE (na matę)	77
STUART MALUTKI 3	39,90
SUIKODEN TACTICS	99
SUPERMAN RETURNS	77
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	59
THE WARRIORS	77
TIGER WOODS 06	77
TIGER WOODS PGA TOUT 2005	49,90
TOCA RACE DRIVER 2	39,90
TOMB RAIDER Legend	77
TONY HAWK American Wesland	79
TONY HAWK PROJECT 8	99
TONY HAWK Underground 2	69
TOURIST TROPHY	79
ULTIMATE SPIDER-MAN	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla	49,90
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
X-MEN Legends II	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	**tel./www**
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Guitar Hero - kontroler bezprzewodowy	219
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Kabel Component	29,90
Kabel RGB/S-Video/AV/Optic	89
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Logitech Driving Force EX	259
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech G25	949
Kierownica Sppedforce Premium	189
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	79
Mata do tańca Venom – Super Mocna	89
Mata do tańca + gra Dance Europe + mikrofon	159
Memory Card 8 MB Sony	59
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Przedłużacz do joypada	14,90
RGB + AV	14,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

PLAYSTATION PORTABLE

ACE COMBAT X	169
BURNOUT DOMINATOR	169
BURNOUT LEGENDS	99
BUST-A-MOVE GHOST	99
CALL OF DUTY Road to Victory	179
DAXTER	79
DRAGONBALL Z Shin Budokai 2	179
DRIVER 76	169
DUNGEON SIEGE Throne of Agony	179
EA REPLAY	99
EVERYBODY'S GOLF	49
F1 GRAND PRIX	49
FIELD COMMANDER	99
FIFA 06	99
FIFA 07	169
FIFA STREET 2	99
FINAL FANTASY 20th Anniversary	169
FINAL NIGHT: Round 3	129
FORMULA ONE 2006	179
GANGS OF LONDON	159
GODFATHER	169
GTA Liberty City Stories	149
GTA Vice City Stories	129
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	169
HEATSEEKER	139
KILLZONE Liberation	79
LEGEND OF HEROES II	129
LEGEND OF HEROES III	159
LEGO STAR WARS II	179
LEMMINGS	79,90
LOCOROCO	79
LORD OF THE RINGS: Tactics	99
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	189
MEDAL OF HONOR Heroes	159
MEDIEVIL RESSURECTION	79
METAL GEAR SOLID Portable Ops	149
MORTAL KOMBAT Unchained	169
MOTO GP	79
NBA LIVE 2007	169
NBA STREET Showdown	99
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City	169
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NEED FOR SPEED Underground Rivals	99
NHL 07	169
PRO EVOLUTION SOCCER 6	79,90
PURSUIT FORCE	89
RATCHET & CLANK Size Matters	179
SID MEIER's PIRATES	179
SIMS 2	169
SIMS 2: Zwierzaki	169
SOCOM Fireteam Bravo 2	169
SPIDER MAN 2	89
STAR WARS Battlefront 2	99
STAR WARS Lethal Alliance	119
STREET FIGHTER Alpha 3 Max	149
SYPHON FILTER Dark Mirror	169
TALES OF ETERNIA	99
TEKKEN Dark Ressurection	79
TEST DRIVE Unlimited	149
THE WARRIORS	99
TONY HAWK Project 8	189
TRANSFORMERS	189
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07	169
ULTIMATE GHOST & GOBLINS	159
VALHALLA KNIGHTS	199
WIPEOUT PURE	79
WRC	79

Sprzęt:

Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Etui Venom	29,90
Kabel USB	24,90
Kamera Go! Cam	179
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	109,90
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	179
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk	259
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	159
Zasilacz/ładowarka	49
więcej	tel./www

www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.u

W tygodniu pracujemy w godzinach: 11⁰⁰-19⁰⁰

Copyright by Microsoft (Blue Dragon)

PLAYSTATION 3

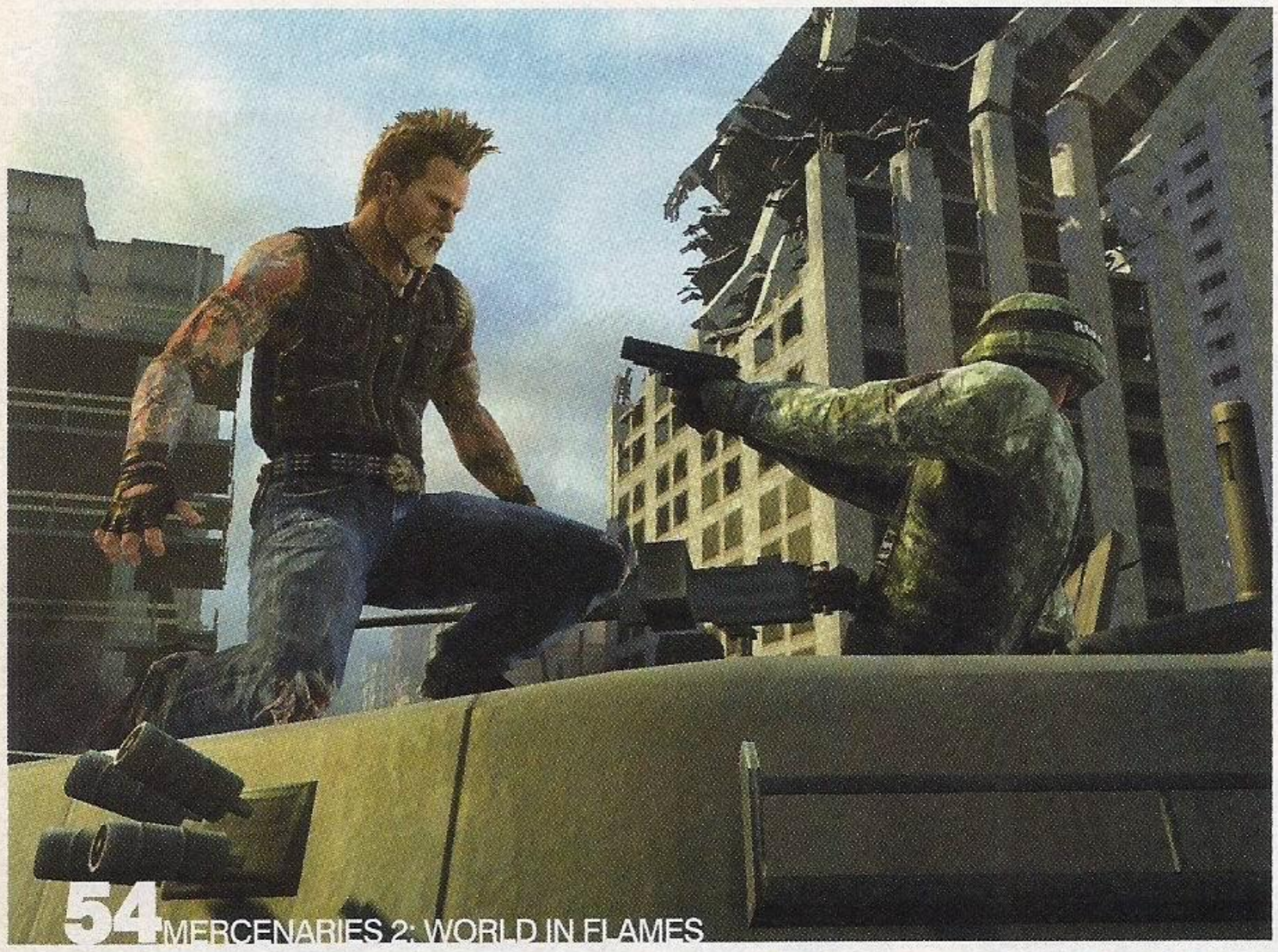
Copyright by Midway (Stranglehold)

Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branże gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

tima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl

MENU // SIERPIEŃ 2007



54 MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

66 GRIMGRIMOIRE

46 MEDAL OF HONOR AIRBORNE

72 TENCHU Z

64 OVERLORD

80 NINJA GAIDEN SIGMA

SPECJAŁ

018> E3 2007
Tegoroczne E3 po raz pierwszy odbyło się w zupełnie nowej formie. Zamiast Electronic Entertainment Expo wystawa nosiła nazwę E3 Media & Business Summit i z hali Expo w LA przeniosła się do hangaru i hoteli. Megaraport!

18> SONY

28> NINTENDO

34> MICROSOFT & MULTI

054> MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
Jedna z najciekawszych gier na PS2 i Xboxa doczeka się kontynuacji na PS2 i konsole nowej generacji. Rzecz zapowiada się znakomicie, a Banan obadał ją dla Was podczas wizyty w siedzibie Electronic Arts Los Angeles.

046> MEDAL OF HONOR AIRBORNE
Konsolowa Druga Wojna Światowa nieco wychodzi nam już bokiem, ale developerzy nie przestają dostarczać kolejnych pozycji umieszczonych w realiach tego krwawego konfliktu. Graliśmy w niemal ukończoną wersję.

NEWSFLASH

011> SOULCALIBUR IV
Pierwsze konkretne informacje i screenshoty z najpiękniejszej mordobitki wszech czasów.

014> BIOSHOCK
Mielu solidnie ograł duchowego spadkobiercę System Shocka.

RECENZJE

061> RESIDENT EVIL 4 WII EDITION

062> SYPHON FILTER: DARK MIRROR //PS2

063> BROTHERS IN ARMS DS

063> SIM CITY DS

064> OVERLORD

066> GRIMGRIMOIRE

067> MORE BRAIN TRAINING

067> ZENDOKU

068> HOUR OF VICTORY

069> ATELIER IRIS 3: DARK PHANTASM

070> VAMPIRE'S RAIN

071> KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT 2

071> PANGYA! GOLF WITH STYLE

072> TENCHU Z

074> RAW DANGER

075> PARAPPA THE RAPPER //PSP

075> RAINBOW SIX VEGAS //PSP

076> TRANSFORMERS THE GAME

077> MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

078> SCARFACE: THE WORLD IS YOURS //WII

078> WARTECH: SENKO NO RONDE

079> FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

080> NINJA GAIDEN SIGMA

082> S.O.C.O.M. FIRETEAM BRAVO 2

082> HOT BRAIN

083> MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

NEON

085> CZYTELNICY NADESŁALI: ŻYWOT BRIANA
Kolejna ciekawa polemika z wywodami Briana Hastingsa na temat PlayStation 3.

086> DOGRYWKA: FORZA MOTORSPORT 2
Czy Forza 2 faktycznie jest najlepszą grą wyścigową tego roku? Dyskutujemy.

087> MARTWE PIKSELE
Śliczne Four Horsemen of Apocalypse, z projektami Simona Bisleya, zapowiadało się na znakomitą pozycję. Niestety – R.I.P.

088> GRYWALNA GROZA
Jak to z Manhuntem było plus przegląd gier, których los wisi na włosku.

089> RPGAMER
Co nowego w erpegowym świecie? Nowe informacje o nadchodzących erpegach.

090> MARKETPLACE
Kolejna porcja gier Xbox Live! Arcade we wnikliwej analizie Blizzard Beasta.

091> GRA IDEALNA, CZYLI POGOŃ ZA KRÓLIKIEM
Felieton TLa o utopii.

092> RETROSPEKCJA
Shenmue, czyli najdroższa produkcja w historii gier video.

092> TEST: SPLITFISH MOTION FX
Zmień DualShocka w Sixaxisa.

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle dobrego i złego Banana. Na SMSy odpowiada Mielu.

098> FINISHER
Puenta w wykonaniu Grabarza.

CHROŃ LUB ZNISZCZ

TRANSFORMERS™
THE GAME

Jeździj, lataj i walcz z armią TRANSFORMERÓW

Potęga transformacji

W pełni INTERAKTYWNE otoczenie, w którym możesz siać zniszczenie.

Wejdź w świat filmowego hitu i sam zadecyduj o wyniku epickiego konfliktu między Autobotami i Decepticonami. Wybór strony to dopiero początek.

12+ www.pegi.info

PlayStation 2 | PLAYSTATION 3 | PlayStation Portable | XBOX 360 | Wii | NINTENDO DS | PC DVD ROM

ACTIVISION
activision.com

A VIACOM COMPANY

DREAMWORKS PICTURES

Licensed by: Hasbro

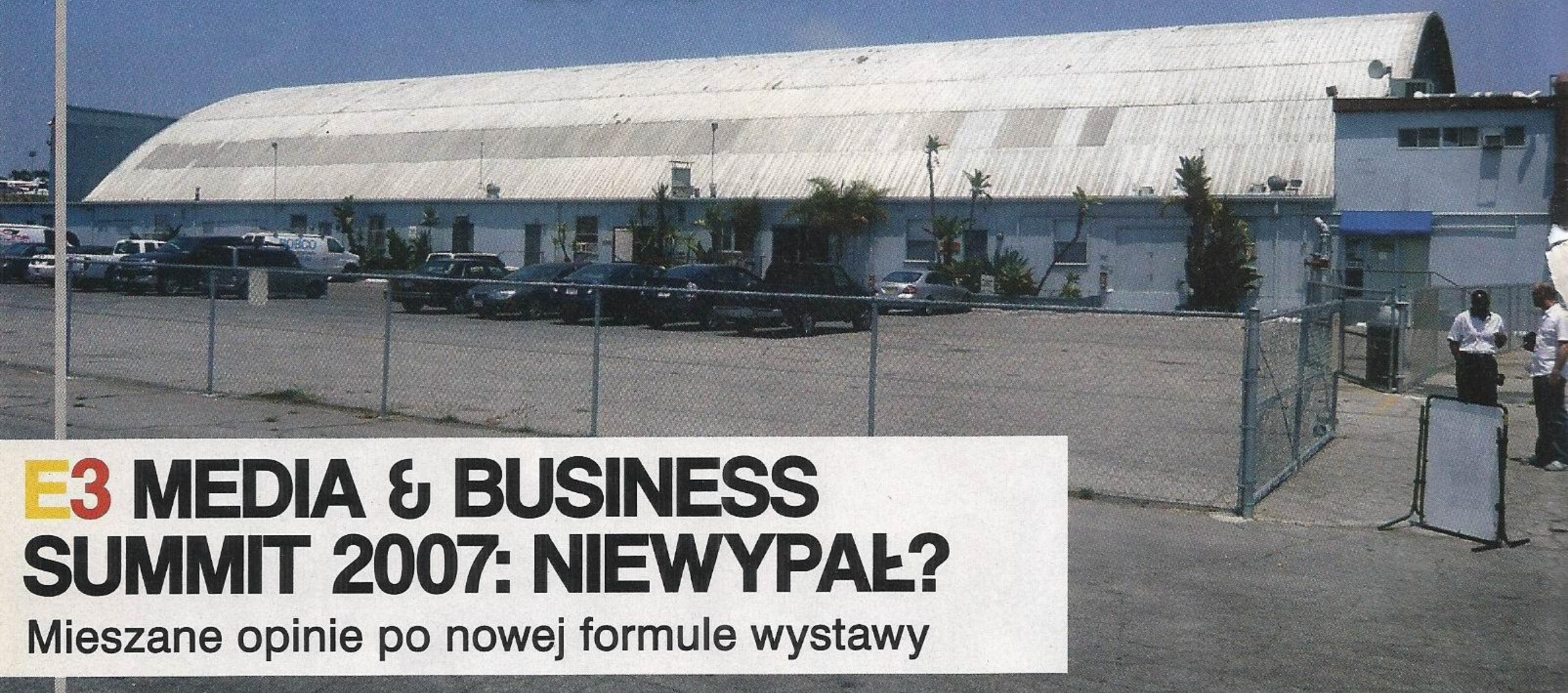
LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce: Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o. Obornicka 11, 02-948 Warszawa, tel (22) 874 35 75

HASBRO and its logo, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. DreamWorks and the DreamWorks logo are trademarks of DreamWorks. TM © 2007 DreamWorks. All Rights Reserved. Paramount and the Paramount logo are trademarks of Paramount. TM © 2007 Paramount. All Rights Reserved. Game © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation," "PLAYSTATION," "PS" Family logo and "7" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP® — Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL



E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT 2007: NIEWYPAŁ?

Mieszane opinie po nowej formule wystawy

W DNIACH 11-13 LIPCA 2007 ROKU ODBYŁA SIĘ NAJWAŻNIEJSZA... STOP. CZY E3 W DALSZYM CIĄGU FAKTYCZNIE POZOSTAJE NAJWAŻNIEJSZĄ IMPREZĄ NASZEJ BRANŻY?

Tegoroczna edycja E3, zwana już nie Electronic Entertainment Expo, a Media & Business Summit 2007, po raz pierwszy odeszła od konwencji i miała stanowić pewien przełom. Wszystkim, którzy poważnie zajmują się grami komputerowymi i video – czyli tworzą tak zwaną branżę – od lat marzyły się ciche i spokojne spotkania z wydawcami, czy możliwość obejrzenia gier w akcji, co nie było praktycznie możliwe, bo przez hale wystawowe w Los Angeles Convention Center w ciągu trzech majowych dni przewalało się zwykle ponad sto tysięcy ludzi. Godzinne kolejki do gier, tłok i dudniąca muzyka dosłownie uniemożliwiały działanie.

Impreza przeniosła się zatem do Santa Monica, luksusowej dzielnicy Los Angeles, gdzie w okolicznych hotelach wydawcy gier prezentowali swoje nowe produkty. Oczywiście, punktem kulminacyjnym wystawy były trzy konferencje prasowe gigantów – Microsoftu, Nintendo i Sony, które także można było śledzić na żywo przez Internet nie ruszając się z domu. Konferencje okazały się najjaśniejszym punktem E3, bo na temat reszty opinie są mocno podzielona.

Widoczny na dużym zdjęciu Baker Hangar, w którym zawitała otwarta część E3, to po prostu... kompromitacja. Zamiast olbrzymiego, składającego się z trzech hal i ślicznego centrum wystawowego w Los Angeles, uczestnicy odwiedzali obskurny hangar na nieczynnym lotnisku, gdzie umieszczono dosłownie kilkadziesiąt konsol, a całość tej ekspozycji dało się obejść w dwie godziny. Wydawcy jak widać nie przejęli się specjalnie, albo zdezerterowali – faktem jest, że część stoisk pozostała po prostu pusta. Zresztą w większości wypowiedzi zarówno wydawcy, jak i odwiedzający wystawę dziennikarze branżowi podkreślają miernotę Baker Hangar. Nic dziwnego – mając w pamięci przepych i rozmach, z jakimi budowano stoiska w poprzednich latach, trudno nie odnieść wrażenia, że E3 2007 pojechało „po taniości". Wielu wydawców otwarcie podkreśla, że najbardziej z całego E3 podobały im się rachunki, jakie w tym roku musieli zapłacić za wynajęcie hoteli – nierzadko dziesięciokrotnie niższe niż w poprzednich latach, gdzie budowa wielkich stoisk i obsługa ich pochłaniała milionowe budżety.

Przed wystawą wiele mówiło się o jej elitarnym charakterze – fakt zaproszenia tylko pięciu tysięcy uczestników z całego świata miał wyeliminować przypadkowe osoby. Wrażenie robił także długi proces rejestracji przez Internet, który następował na miesiące przed samym wydarzeniem, a informacje od organizatorów podkreślały, że bez tego absolutnie nie ma możliwości uczestniczenia w imprezie. Tymczasem mnożą się raporty o dosłownym rozdawaniu uprawniających do wejścia plakietek przez obsługę hoteli każdemu, kto o to poprosił.

Warto zauważyć, że zarówno Japonia, jak i Europa mają swoje lokalne wystawy (odpowiedno Tokyo Game Show i Games Convention), na których w udany sposób połączono tak zwane dni biznesowe (czyli tylko dla branży) z otwartymi dla szerokiej publiczności, a już we wrześniu w Los Angeles odbędzie się kolejna wystawa, tym razem dla wszystkich, nazwana po prostu E FOR ALL. Więksi wydawcy organizują swoje własne prezentacje gier – daleko wstecz nie sięgając, Ubidays w Paryżu było tego doskonałym przykładem. Czy zatem po sporej fali krytyki pod adresem organizatorów, E3 w 2008 roku ma szansę się odbyć? Tego jeszcze nie wiadomo. Na pewno stowarzyszenie ESA, czyli organizator całego tego cyrku, musi przede wszystkim przemyśleć i wybrać trafniejszą lokalizację dla tego typu imprezy, bo tak duże odległości do pokonania między kolejnymi spotkaniami są po prostu niedopuszczalne. Część wydawców gier traktuje tegoroczne E3 jako porażkę, innym podoba się nowa formuła – wypowiedzi poniżej. Wiadomym jest, że we wrześniu ESA będzie obradować nad przyszłoroczną edycją wystawy – nasza sugestia to na przykład Las Vegas, ewentualnie Poznań. A czemu nie.

Pozostaje zaprosić Was do przeczytania raportu – co prawda nie zapowiedziano zbyt wielu nowych gier, ale mimo to, z naszej perspektywy miało miejsce kilka ważnych wydarzeń i prezentacji. Megaraport z nowego E3 zaczynamy na stronie 18. ■■

Gadające GŁOWY

ZŁOTE MYŚLI, ZŁOTE SŁOWA BONZÓW TEGO RYNKU NA TEMAT E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT 2007

„To miejsce nie spełnia oczekiwań. Albo zabierzesz ludzi do czegoś w rodzaju centrum wystawowego w Las Vegas i zadbasz o to, by wszyscy znaleźli się w tym samym budynku, albo możesz poważnie zastanowić się nad rezygnacją z uczestnictwa w tej imprezie." – Bill Gardner, CEO, Eidos

„O mały włos, a nie dotarłbym na naszą konferencję – odległości między hotelami to dramat." – David Zucker, Midway

„E3 było największym show i zawsze na nie każdy szykował najważniejsze zapowiedzi. Teraz impreza traci tę funkcję, więc japońscy wydawcy bardziej skupią się na wrześniowym Tokio Game Show." – John Yamamoto, Square Enix

„Nie dało się spotkać zbyt wielu partnerów handlowych z sektora sprzedaży gier , więc jeśli chodzi o spotkania biznesowe, taka formuła E3 się nie sprawdza." – Andrew Lelchuk, Namco Bandai

„Osobiście nawet nie dotarłem do Baker Hangar i nie spotkałem zbyt wielu osób, którym się to udało. Nie jestem pewien czy w ogóle potrzebujemy Barker Hangar." – David Zucker, CEO, Midway

„Słyszałem, że opracowanie najskuteczniejszego sposobu przemieszczania się między hotelami stanowi wielkie wyzwanie. Jestem pewien, że nic się w tej kwestii nie zmieni przez najbliższe lata." – Will Kassay, Activision

„Niezła próba z tą nową formułą E3, ale trzeba ją ponownie przemyśleć. Impreza stała się mniej dynamiczna, zabrakło dawnej energii, nie mieliśmy aż tylu okazji, żeby porozmawiać o biznesie, pokazać się mediom i naszym partnerom handlowym, których nie przybyło zbyt wielu. Ciężko skupić się na konkretach, skoro impreza stała się taka „rozlazła", a niemal każdy przebywał zupełnie gdzieś indziej." – Alain Corre, Ubisoft

INFO
DEVELOPER: NAMCO BANDAI
WYDAWCA: NAMCO BANDAI
TERMIN: 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3

SOULCALIBUR IV

Ostatnia nadzieja mordobić nadejdzie... za rok

Popularność tego gatunku gier maleje i tej tendencji nie zatrzymały ani Dead or Alive 4 (X360), ani Tekken: Dark Resurrection (PS3). Krytyka wyglądu Tekkena 6 nie poprawia sytuacji, więc cała nadzieja w Soulcalibur IV.

Po wydanym wyłącznie na PS2 trzecim Caliburze seria znów staje się multiplatformowa, przy czym raczej nie pojawią się ekskluzywne postacie dla różnych wersji (zmierza na PS3 i Xboxa 360), jak to miało miejsce w drugiej części. Wszystko jednak może się zdarzyć, premiera za ponad rok i otwartą kwestią pozostaje, którzy wojownicy ostatecznie trafią do gry. Powrócą najpopularniejsi, a autorzy zapewniają, że nie chcą sprawić nikomu przykrości, więc spotkamy sporą ekipę znanych „fajterów". Potwierdzono udział Taki, Ivy i Tiry, czyli gorących laseczek o ogromnych piersiach. Trzon męskiej części załogi stanowić mają Yoshimitsu, Mitsurugi oraz Siegfried i Nightmare. Wokół tej ostatniej dwójki kręcić się będzie fabuła gry, wyjaśniająca skąd wzięły się ich magiczne miecze, a kluczowym momentem okaże się starcie obu panów.

W poprzedniej części zadebiutowali trzej wojownicy, autorzy na razie nie chcą zdradzić ile nowych postaci dojdzie w „czwórce". Wyjawili tylko, że jeden z debiutantów został zaprojektowany specjalnie z myślą o nowych graczach, by łatwiej im było wejść w świat mordobić.

Na wypadek gdyby grono walczących wydało się komuś ograniczone, możliwe będzie stworzenie własnego wojownika w powracającym z trzeciej części trybie Create-a-Soul. Nie tylko da się takiemu koleżce (albo laseczce, jak kto woli) ustawić głos, wybrać fryzurę i ubranie, ale także wyposażyć w oręż niedostępny dla podstawowej ekipy. Pojawi się również opcja chwalenia się własnymi postaciami w czasie walk przez net. W końcu, dzięki rozbudowanej infrastrukturze sieciowej obu konsol, seria otworzy się na świat zabawy online, dołączając do innych wielkich tytułów, czyli Virtua Fightera (w nadchodzącej wersji na X360), Tekkena (w nadchodzącej wersji na PS3) i Dead or Alive. Także dzięki temu aspektowi, SCIV spróbuje przekonać do mordobić znacznie większą liczbę osób.

Opcja kreowania postaci niesie ze sobą niebezpieczeństwo powołania do życia napakowanego mocarza, który z łatwością rozniesie pozostałych w pył. Wiedzą o tym autorzy gry i pracują nad dopracowaniem Create-a-Soul tak, żeby wyeliminować wszelkie przegięcia. Gorzej, że jak w przypadku części trzeciej, Soulcalibur IV nie trafi najpierw na automaty. Uwagi bywalców salonów są zawsze brane pod uwagę, a wszelkie błędy poprawiane tak, by zabawa była w miarę uczciwa, bo tylko wtedy ludzie są skłonni wydać kasę na kolejne żetony. SCIII nie został stworzony z myślą o rynku arcade, dlatego pozwolono sobie na napakowanie większości postaci, przez co gracze szybko zaczęli narzekać na złe ich zbalansowanie. Czy czwarta część ustrzeże się przed tym problemem? Raczej tak, bo chociaż dzięki dostępowi do sieci zawsze można wypuścić patcha, autorzy nie chcą tego robić. Twierdzą, że zależy im na maksymalnym dopieszczeniu finalnego produktu. Fajnie, ale czy oznacza to konkretne zmiany stylów walki, listy ciosów, siły i prędkości bohaterów? Odpowiedź brzmi: „Bez komentarza".

Zmianie ulegnie wygląd aren. Część elementów będzie interaktywna, choćby jak karuzela kręcąca się wokół ringu i gdy postać na nią wpadnie, zniszczy jej część, ale powróci do walki. Za drugim razem trafiając w to samo miejsce wypadnie i przegra. Ring-outy będą o wiele rzadsze, także przez powiększone miejscówki zmuszające do częstszego korzystania z uników. Ciekawostką jest tajemniczy, nowy sposób na zwycięstwo, ale czy chodzi o zniszczenie broni, czy jej całkowite odebranie, dopiero się okaże. Trzymamy rękę na pulsie. ■■

W KOŃCU, DZIĘKI ROZBUDOWANEJ INFRASTRUKTURZE SIECIOWEJ OBU KONSOL, SERIA OTWORZY SIĘ NA ŚWIAT ZABAWY ONLINE

■ Soulcalibur IV będzie najładniejszym mordobiciem w historii. Postacie i areny zachwycają niesamowitą ilością detali, a autorzy gry przypominają, że wciąż nie zastosowali takich efektów, jak HDR lighting i tone mapping oraz setki innych, dzięki którym całość ma znacznie lepiej wyglądać. Potwierdzono sześćdziesiąt klatek animacji na sekundę.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Zelda: Phantom Hourglass	NDS	Nintendo
2	Chibi Robo	NDS	Nintendo
3	Super Robot Taisen Original Generations	PS2	Banpresto
4	DS Ganryoku Training	NDS	Nintendo
5	Wii Sports	Wii	Nintendo
6	Itadaki Street DS	NDS	Nintendo
7	Boku no Natsuyasumi 3	PS3	Sony
8	Wii Play	Wii	Nintendo
9	Prof. Kawashima Brain Age	NDS	Nintendo
10	New. Super Mario Bros	NDS	Nintendo

▶ Nowa Zelda już jest! Na razie naturalnie w Kraju Kwitnącej Wiśni, gdzie w dwa tygodnie przekroczyła pół miliona sprzedanych egzemplarzy. Nintendo nie zwalnia tempa i instaluje zarówno konsole, jak i „gry" w ilościach przekraczających nasze wyobrażenie.

USA

1	Wii Sports	Wii	Nintendo
2	Pokemon Diamond/Pearl	NDS	Nintendo
3	Transformers the Game	PS2	Activision
4	Wii Play	Wii	Nintendo
5	Nintendogs	NDS	Nintendo
6	The Darkness	X360	Take Two
7	Ninja Gaiden Sigma	PS3	Tecmo
8	Transformers The Game	X360	Activision
9	Guitar Hero II	X360	Activision
10	Overlord	X360	Codemasters

▶ Trzy i pół miliona sprzedanych Wiisportsów robi wrażenie – zabawa musi być faktycznie przednia, prawda? Transformersi to prawdziwy szał w USA, a film im tylko w tym przecież pomaga. A co tu robią Ninja Gaiden, Overlord i Darkness? Pewnie zaplątały się przypadkiem.

UK

1	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Multi	Electronic Arts
2	More Brain Training	NDS	Nintendo
3	Shrek the Third	Multi	Activision
4	Wii Play	Wii	Nintendo
5	Mario Party 8	Wii	Nintendo
6	Brain Training	NDS	Nintendo
7	Pirates of the Caribbean: AtWE	Multi	Disney
8	The Darkness	Multi	Take 2
9	Cooking Mama	Wii	505 GS
10	Forza Motorsport 2	X360	Microsoft

▶ Młodociany czarodziej i jego przygody szturmem zajęły pierwsze miejsce na angielskiej liście sprzedaży. Wysoka pozycja Nintendo też już nie budzi zdziwienia, ale Cooking Mama przez Forzą? Ciekawe, czy kiedyś Wii podbije też i nasz rynek.

POLSKA

1	The Darkness	X360	Take 2
2	Pro Evolution Soccer 6 (platinium)	PS2	Konami
3	Sims 2 Zwierzaki (platinium)	PS2	Electronic Arts
4	The Darkness	PS3	Take 2
5	Metal Gear Solid Portable Ops	PSP	Konami
6	SingStar Eska Hity na Czasie	PS2	Sony
7	Forza Motorsport 2	X360	Microsoft
8	God of War (platinium)	PS2	Sony
9	Wii Play	Wii	Nintendo
10	Harry Potter i Zakon Feniksa	PS2	Electronic Arts

▶ Wygłodniali posiadacze Xboxa 360 rzucili się na The Darkness – nic dziwnego, jeśli pod mroczną siłę podkłada głos sam Mike Patton, to przynajmniej sfera audio jest bez zarzutu. Cieszy wysoka pozycja polskich wersji SingStara, Forzy, PESa i Harry'ego Pottera.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

ŻEGNAJ, PETER

Jeśli X360 miałby jakąś twarz, to wyglądałaby ona mniej więcej tak, jak na zdjęciu. Krótko po E3 Peter Moore ogłosił, że odchodzi ze swojego stanowiska w Microsofcie. Nierozłącznie kojarzony z Xboxem, sympatyczny showman od razu zajął stołek prezesa sportowego oddziału Electronic Arts. Czy musimy przypominać, za jakie pozycje odpowiada ten oddział największego wydawcy i producenta gier na świecie? FIFA, Madden, Golf, NHL, NBA – teraz kolejne części na pewno przejdą przez ręce Moore'a. Część branży łączy decyzję o odejściu z MS z gigantycznymi problemami technicznymi nękającymi konsolowy segment działalności firmy. Przed E3 pojawiły się szacunki, że około 30 procent konsol trafia do serwisantów. Oni sami częściowo zerwali umowy na naprawy sprzętu, ponieważ nie wyrabiali się z pracą i byli zalewani całymi ciężarówkami padniętych konsol. Awaryjność X360 kosztowała koncern prawie ponad 1,2 miliarda dolarów, a ogólnie straty wygenerowane przez konsolę to prawie dwa miliardy.

Jak dobrze wiadomo, EA wydaje masę gier na wszystkie konsole. Jakież teraz ciekawe rozmowy muszą mieć miejsce, gdy Peter decyduje, co i jak wydawać na PS3 i Wii spod igły Sports. Jednak różne spekulacje uciął Jack Tretton – ten sam, który zabawiał na konferencji Sony. W swoim oświadczeniu prezydent amerykańskiego oddziału firmy powiedział, że życzą oni Peterowi wszystkiego dobrego na nowej drodze (co to? ślub?) i spodziewają się dalszej doskonałej współpracy. Na dotychczasowym stanowisku Moore'a zastąpi Don Mattrick. Ten pan z kolei pracował do lutego 2006 jako szef całego EA. Jak widać – przetasowania na szczytach władzy, to nie tylko domena naszej polityki.

MISTRZOSTWA POLSKI PES6

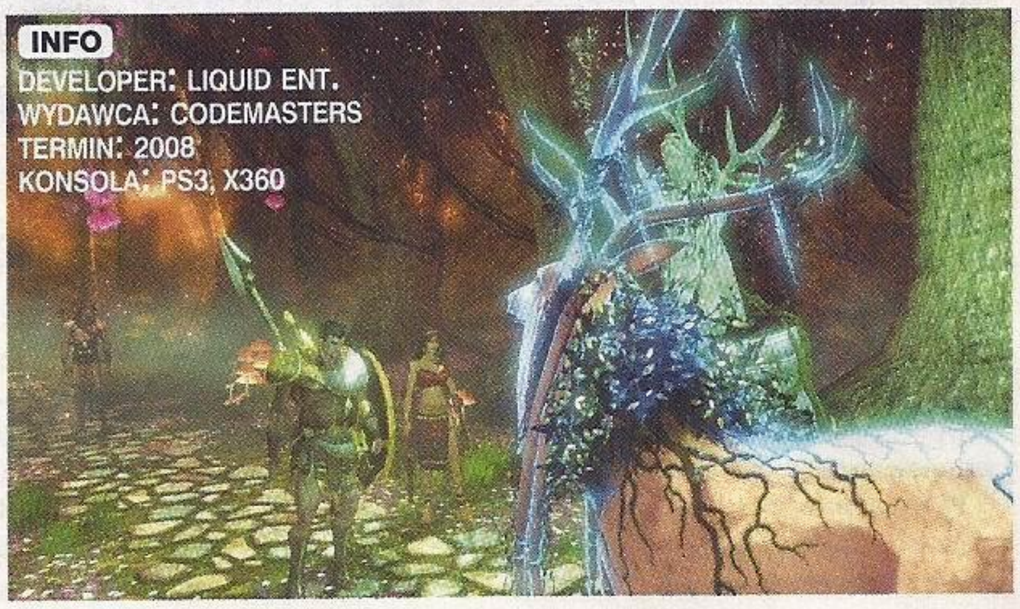
Serdecznie zapraszamy wszystkich fanów PESa na kolejną edycję Mistrzostw Polski w Pro Evolution Soccer organizowanych przez dystrybutora gry, firmę CD Projekt. Impreza odbędzie się 18 sierpnia 2007, ale z powodu, że decyzja o organizacji turnieju podjęta została tuż przed oddaniem tego numeru Neo Plus do druku, to wszystkie informacje, jakimi w tym momencie dysponujemy. Dalszych wieści szukajcie na gram.pl lub na naszym www.neo-plus.pl/forum, gdzie w dziale Sport Zone znajduje się stosowny temat.

DYNASTY WARRIORS... SZEŚĆ

Koei zapowiedziało szóstkę w ekskluzywnej wersji na PS3 – wszystko powstanie od nowa, z silnikiem i modelami postaci włącznie. Areny będą interaktywne – schody, górki i doliny, woda do pływania i wieże do zdobywania. Hurra!

GAMES CONVENTION 2007

Nasi zachodni sąsiedzi już po raz piąty organizują największą europejską imprezę, na której wystawia się rokrocznie cała masa producentów sprzętu i gier. GC 2007 odbędzie się w dniach 23-26 sierpnia w Lipsku. 150 000 metrów kwadratowych powierzchni wystawowej w czterech halach zapełnionych najnowszymi gadżetami i grami, znów przyciągnie masę zwiedzających z całej Europy. Lipsk nie jest daleko od naszej granicy, wstęp to raptem parę ojro (dorośli – 12, uczniowie i studenci – 8,5), zorientujcie się, czy i z Waszych miast organizowane są wyjazdy. Więcej szczegółów znajdziecie na naszym forum. Naprawdę warto wybrać się na GC, które z roku na rok zyskuje na znaczeniu i jest europejskim odpowiednikiem E3. Nie zabraknie tam i nas. Chodzą plotki, że Sony zaprezentuje kilka ciekawych rzeczy. Najważniejszą wydaje się obniżka ceny PS3, która faktycznie mogłaby dać kopa wynikom sprzedaży tej konsoli na Starym Kontynencie. Druga pogłoska wspomina coś o usłudze zamawiania sobie filmów/seriali – coś jak Video Marketplace na XBL. Jeszcze inni przewidują, że dostaniemy darmowe programy telewizyjne do oglądania na PSP. Oficjale z Sony milczą, a my – jak zawsze – postaramy się wygrzebać więcej informacji.



RISE OF THE ARGONAUTS

Lepsi od trzystu Spartan?

Jak wielce inspirująca potrafi być grecka mitologia udowodnił David Jaffe, dając światu God of War. Dzięki luźnemu podejściu do tematu i autorskiej interpretacji wesołego Davida tytuł ten odniósł spektakularny sukces. Szczęścia w swobodnym przedstawianiu mitologii w grach próbuje też Liquid Entertainment szykując action-RPGa traktującego o wyprawie Jazona, wysłanego po Złote Runo przez zdradzieckiego wuja Peliasa, który podstępem przejął należny Jazonowi tron. Szanse powrotu bohatera z wyprawy były niewielkie, ale z Atalantą, Heraklesem i Tezeuszem przy boku, dał sobie radę. Ekipa Liquid zmieniła tę historię i teraz Jazon wyruszy po Runo licząc, że przywróci ono życie jego zamordowanej narzeczonej.

Podróżowanie między kolejnymi wyspami, na których heros wypełniał będzie zadania zlecane przez bogów, umożliwi mityczny statek Argo. W walkach z różnymi stworami pomoże Jazonowi dwóch wybieranych przed misją Argonautów. Znamy Heraklesa, ogromnego, silnego koleżkę przyjmującego ataki na klatę, i Atalantę – słabą, ale nadludzko szybką laskę, unikającą ciosów i szyjącą z bezpiecznej odległości z łuku. Nie wiadomo, czy grając samemu da się sterować lub rozkazywać pomocnikom, za to w coopie na jednej konsoli albo w necie na pewno ktoś przejmie nad nimi kontrolę.

Przebieg misji zdecyduje czy Apollo, Ares, Atena i Hermes w nagrodę dadzą Jazonowi nową moc lub umiejętność, czy też ukarzą za niepowodzenie. Balansowanie między wkurzaniem a uszczęśliwianiem bogów, to najlepszy sposób na zrobienie z bohatera zabijaki. Po każdym otrzymanym ciosie mieczem, włócznią lub toporem, przeciwnicy będą coraz bardziej krwawić z widocznych na ciele ran. Ba!, silnik gry ma nawet umożliwić porąbanie przeciwników na mniej lub bardziej foremne kawałki. W ten sposób Herakles na luzie, niczym Kratos, wyrwie komuś ręce, ale zobaczymy to na własne oczy dopiero w przyszłym roku. Czekamy na informacje o systemie rozwoju postaci i o ekwipunku, bo podobno nie da się podczas zabawy wejść do żadnego menu. Zmieniać broń i używać przedmiotów będziemy w czasie rzeczywistym, obserwując wydarzenia na ekranie. ■■

Xbox360 Fun Day

Pierwszy zlot sympatyków Xbox360

17-18 sierpnia 2007 w Pobierowie

W planie:

- Platforma Xbox360
- Panel dyskusyjny z ciekawymi gośćmi
- Beach party i inne atrakcje na plaży
- Oryginalne gadżety dla uczestników

...i coś jeszcze

Szczegóły i rejestracja na www.xbox.com

XBOX 360

INFO
DEVELOPER: IRRATIONAL GAMES
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: 24 SIERPIEŃ 2007
KONSOLA: XBOX 360

BIOSHOCK

Ambitny projekt przeznaczony raczej dla wąskiego grona odbiorców

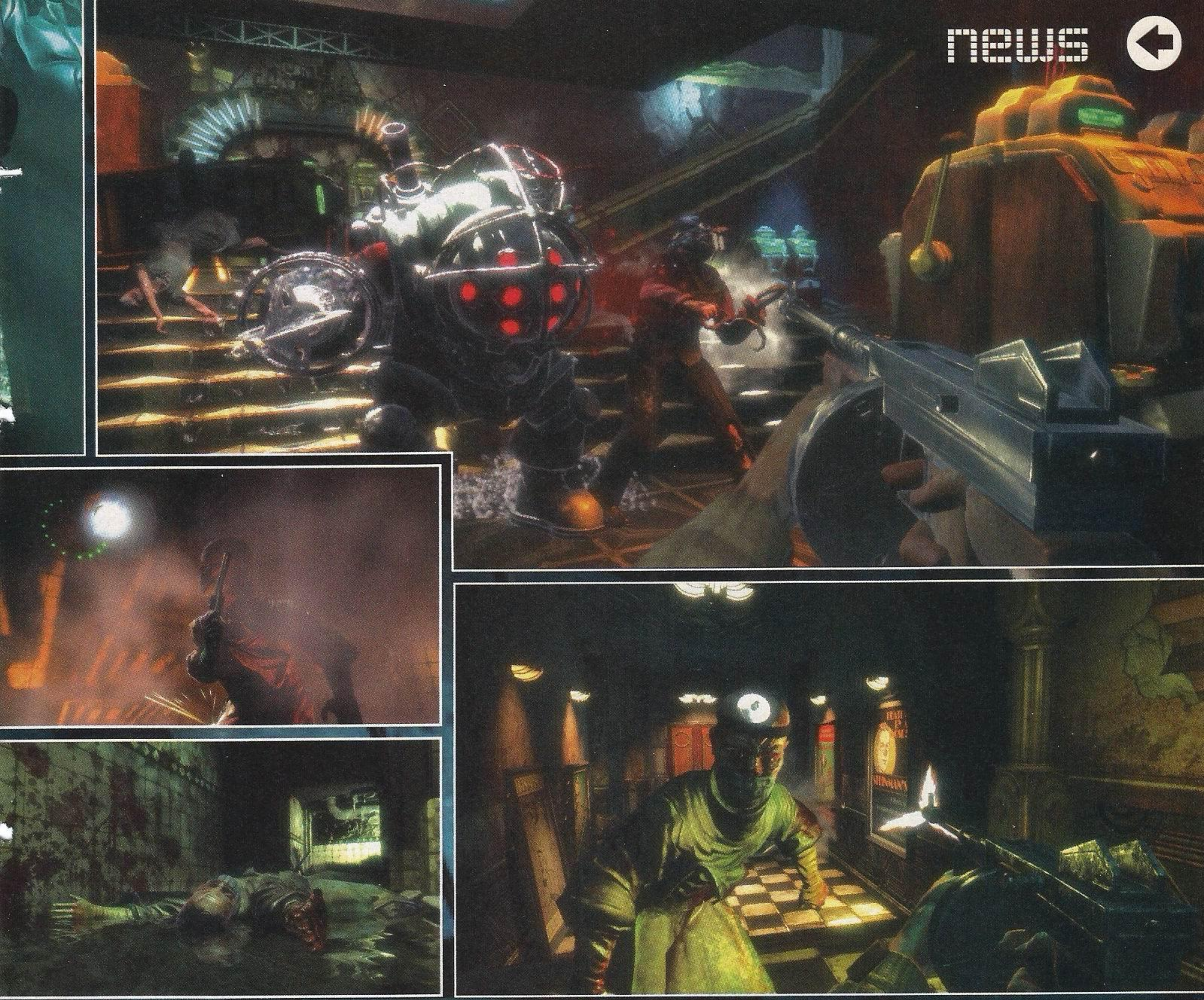
Gdybym był copywrighterem, za takie hasło reklamowe z pewnością wyleciałbym z pracy. Na szczęście w 2K Games pracują ludzie znający się na rzeczy i chociaż Bioshock zapowiada się na grę dla hardkorowych wyjadaczy, nie nazywają rzeczy po imieniu. Nieskromnie określają grę mianem rewolucji w gatunku strzelanek, która na zawsze zmieni nasze oczekiwania względem innych efpeesów. Ciekawe, czy to wystarczy, by ściemnić tak zwanych casuali i przekonać ich do zakupu. Jeśli jeszcze tego nie wiecie, przytłaczająca większość graczy na całym świecie, to ludzie lubiący gry nie za długie, niezbyt wymagające, jeśli chodzi o poziom trudności i skomplikowanie zagadek oraz łatwe w obsłudze. Bioshock spełnia tylko ostatni z tych warunków, zaskakując wyjątkowo przyjemnym sterowaniem. Trochę mało, by sprzedać się w milionach egzemplarzy, ale chciałbym się mylić, bo gra ma spory potencjał i może nieźle namieszać w światku FPSów.

JEST NIETYPOWO

Od samego początku trzeba sobie uświadomić, że nie mamy do czynienia ze zwykłym shooterem fpp. W jakiej innej tego typu grze bohater, co chwila musiałby walczyć z agresywnymi mutantami mając przy sobie zaledwie kilka naboi? Amunicji jest mało, śladowe ilości da się znaleźć przy walających się dookoła ciałach, a odrobinę więcej można ewentualnie dokupić w stojących tu i ówdzie automatach podobnych do tych z kawą czy colą, jeśli tylko ma się kasę. Tej, jak wszystkiego w Bioshocku, brakuje, ale jak już jest, to też nie ma opcji, żeby bezmyślnie wydać ją na naboje, skoro towarem deficytowym są też apteczki czy buteleczki z EVE, czyli substancją ładującą moce bohatera. Wychodzi na to, że opcja radosnego wbiegania w kolejne grupki przeciwników i robienia rzeźni zupełnie odpada, bo po jednej takiej akcji nie będzie można uzupełnić amunicji i nadwątlonego zdrowia. Nie obejdzie się bez główkowania, planowania, opracowywania strategii walki i sposobów na dojście z jednego punktu do drugiego, co wydłuży znacznie czas zabawy. Autorzy obiecują, że spędzimy z grą aż dwadzieścia godzin na każdym z poziomów trudności i chyba nie ściemniają.

20 GODZIN PODMORSKIEJ WĘDRÓWKI

Cały ten czas bohater spędzi w podwodnym mieście Rapture, do którego trafia zdaje się przypadkowo, gdy jego samolot rozbija się tuż obok wejścia do windy stanowiącej łącznik ze światem. Czemu do niej wchodzi, skąd wziął się na pokładzie samolotu, kim w ogóle jest? Tego nie wiado-



mo. Prowadzący prezentację gość od PR stwierdził, że ma za sobą jakieś trzy czwarte zabawy i w dalszym ciągu nie do końca rozumie, o co w ogóle chodzi. Bioshock pełen jest tajemnic, co w połączeniu z mroczną atmosferą, zniszczonymi miejscówkami i szalejącymi mutantami buduje niesamowity, wyjątkowy klimat, który powinien przypaść do gustu zwłaszcza starszym odbiorcom.

Rapture zostało stworzone, jako miejsce, którego mieszkańcy żyliby wolni od nacisków ze strony władz, czy zakazów i obowiązków, jakie niosą ze sobą różne religie świata. Miał to być prawdziwy raj, piękny od strony architektonicznej, otwarty na pomysły najtęższych umysłów świata. To dzięki nim mieszkańcy dostali szansę, by zmienić swoje ciała i stać się nadludźmi z niesamowitymi mocami, z czego naturalnie skorzystali, a co, jak się później okazało, stało się przyczyną upadku Rapture. Któż by nie chciał władać mocą telekinezy? Który palacz nie zapłonąłby z radości, gdyby otrzymał możliwość podpalania fajek dotykiem? Gorzej, że mieszkańcy miasta zaczęli mutować i stali się bardzo agresywni. W końcu doszło do momentu, gdy wszystkim poprzestawiało się w głowach i każdy na każdego zaczął polować.

COME TO DADDY

W całym tym zamieszaniu najważniejsza jest substancja nazywana ADAM. Dzięki niej zdobywa się kolejne moce i zwiększa siłę już posiadanych. Z ciał zabitych ADAMa wydobywają małe dziewczynki, nazywane Little Sisters, i to one są nieustannie atakowane przez absolutnie każdego, dlatego wokół nich zawsze kręci się ochroniarz – megatwardy koleś nazywany pieszczotliwie mianem Big Daddy, a my określamy go z racji gabarytów czołgiem lub po prostu grubasem. To ten zakuty w ogromny skafander nurka koleżka znany z plakatów i zdaje się mający trafić na okładkę gry. Jeśli się go nie wkurzy (strzelając do niego lub dziewczynki), to nie stanowi żadnego zagrożenia. Co najwyżej, gdy bohater zbliży się do małej, ryknie ostrzegawczo, albo podejdzie szybszym krokiem i zatrzyma się tuż obok, pokazując groźnie palcem, żeby się wynosić.

Co Big Daddy potrafi zrobić z przeciwnikiem można zobaczyć, gdy tylko jakiś zbyt odważny mutant postanowi zaatakować Siostrzyczkę. Albo zostanie przewiercony wiertłem, rozszarpie go rzucona mu prosto pod nogi mina, zginie od potężnego ciosu kolbą, albo po prostu dostanie zabójczo celną serię. Ciężko mi znaleźć jakąś wadę grubasa – pomimo swojego wielkiego cielska jest superszybki, więc momentalnie potrafi pojawić się tuż obok przeciwnika, zabija jeszcze szybciej i to na kilka sposobów, a na dodatek ma jakiś przegięty pancerz, więc jest po prostu nie do zdarcia. Niestety, nie da się przeczekać aż jakiś mutant go zabije, bo właściwie jest to niemożliwe, i trzeba czasem samemu zaatakować. Bez wcześniejszego przygotowania i opracowania planu nie da się takiej walki wygrać.

BEZ PLANU ANI RUSZ

Nie wiedziałem tego, gdy spotkałem Big Daddy'ego po raz pierwszy. Pomyślałem, że jak mu strzelę znienacka kilka razy w plecy, to wystarczy. Faktycznie, wystarczyło, ale nie żeby padł, a zdenerwował się i natychmiast do mnie podbiegł. Później zadał mi dwa, trzy ciosy kolbą i padłem, bo nie zdążyłem pomyśleć o użyciu apteczki. Bohater po zejściu odradza się w specjalnych komorach umieszczonych w różnych punktach na mapie. Nie jest to zwykły system checkpointów – zużyta amunicja nie pojawia się nagle znikąd w kieszeni, energia pozwalająca na korzystanie z mocy też nie wraca, to samo z apteczkami. Spokojnie, przeciwnikom zdrowie się nie odnawia, więc bez paniki – jeśli grubas zabije Was tuż przed momentem zanim sam padnie, przy kolejnej potyczce nie będzie cudownie uzdrowiony.

Teraz pojawia się pytanie, po co się przejmować amunicją czy apteczkami, skoro można każdego wroga zabić kluczem francuskim, albo przynajmniej go powoli

AUTORZY OBIECUJĄ, ŻE SPĘDZIMY Z GRĄ AŻ DWADZIEŚCIA GODZIN NA KAŻDYM Z POZIOMÓW TRUDNOŚCI I CHYBA NIE ŚCIEMNIAJĄ

■ Pozwalając małej żyć zyskuje się o połowę ADAMa mniej, ale za to można liczyć na jej pomoc w późniejszych etapach.

BOHATEROWIE DRAMATU

Dawno już nie było okazji do walki z tak odjechanymi, a przy tym bardzo cierpiącymi przeciwnikami. Może szaleni lekarze atakujący piłą do cięcia kości nie sprawili, że było mi żal z nimi walczyć, ale często spotykałem faceta uderzającego rozpaczliwie w drzwi, niczym pijany mąż, którego żona nie chce wpuścić do domu, i wydzierającego się do stojącej za nimi kobiety. Gdy tylko go zabiłem, mutantka wybiegła, chwilę polamentowała i rzuciła się na mnie ze swoim pistoletem. Jakoś zrobiło mi się żal, że odważyłem się zakłócać porządek tego niezwykłego świata. A co powiecie na kobitkę, bawiącą dziecko leżące w wózku? Podszedłem do niej po cichu z tyłu i pozbawiłem życia uderzeniem kluczem francuskim w głowę. Jakie było moje zdziwienie, gdy okazało się, że w wózku znajduje się ogromny rewolwer. Takie akcje są śmieszne, ale są również bardzo niepokojące. Mutanty rozbrajają tym bardziej, że normalnie ze sobą rozmawiają. To nie są jakieś tam bezmózgie zombiaki, tylko ludzie, których dopadła straszna choroba. Niektórzy z nich tak przeraźliwie krzyczą, gdy zacząć do nich strzelać, że nie radzę grać w nocy ze słuchawkami na uszach. Zawał gwarantowany.

PLASMIDY

Bohater zyskuje moce modyfikując swoje ciało tak zwanymi Plasmidami. To do ich działania potrzebna jest EVE. Są różne typy Plasmidów, prócz tych, o których wspomniałem w tekście, znalazły się też ochronne (zwiększają na przykład efektywność działania apteczek), ułatwiające hakowanie i wiele, wiele innych. Nie da się jednak używać ich wszystkich jednocześnie, stąd konieczność dopasowywania ich nie tylko do stylu gry, ale też sytuacji i konkretnego przeciwnika. Zabawa Plasmidami, to erpegowe dobieranie odpowiedniej broni i zbroi oraz rozwój różnych cech, tylko odziane w inne ciuchy. Ten element również trzeba opanować, by myśleć o zwycięstwie, a ja już nie mogę się doczekać, by oszukać Big Daddy'ego żeby myślał, że to ja jestem Little Sister. Kto mi wtedy podskoczy?

ranić, odradzać się, gdy bohater zginie i dalej kontynuować obijanie ofiary. Istotnie, można tak zrobić, ale wtedy zamiast dwudziestu godzin, przy Bioshocku spędzimy ze czterdzieści. Kluczem do sukcesu będzie myślenie, a nie strzelanie na oślep. Prezentujący grę koleżka podał mi przykład jednej z walk z Big Daddym, kiedy to nie miał w ogóle amunicji ani apteczek. Wpadł na pomysł, żeby skorzystać z tego, że może swobodnie chodzić obok grubasa i zaczął ustawiać znajdujące się w pomieszczeniu kamery podłączone do karabinów maszynowych tak, żeby wykonały za niego czarną robotę.

MYŚL, NIE STRZELAJ

Najpierw musiał zająć się hakowaniem kamer, żeby nie strzelały do niego. Wystarczy uporać się z prostą mini-grą stanowiąca klon Pipemanii (zabawa w prowadzenie wody przez rurociąg) i już można się cieszyć wsparciem ogniowym. Zresztą w ten sam sposób zdobywa się apteczki, czy amunicję z automatów, jeśli akurat brakuje kasy, ale niestety będzie to tak wyglądać przez całą grę. Irrational Games nie zdecydowali się na dodanie innych mini-gier.

Samo przestawienie kamer, to nie wszystko, trzeba było zwabić pod ich czujne oko Big Daddy'ego. W tym celu pan PRowiec przeniósł leżące w kącie ciało, by widziały je kamery. Gdy Little Sister podeszła pobrać ze zwłok ADAMa rozpoczął się ostrzał, co naturalnie rozjuszyło grubasa. Ufając aż za bardzo swojemu pancerzowi wszedł na linię ognia i dostał kilka serii z różnych stron, co wystarczyło żeby go powalić. Taka porcja kombinowania może skutecznie zniechęcić do gry fanów szybkiego, bezstresowego strzelania. Nam się patent podoba, tym bardziej, że sposobów na pozbycie się różnego rodzaju przeciwników będzie dużo więcej. Można na przykład usmażyć ich kulą energii, kiedy wejdą nieostrożnie do wody.

WIELKĄ MAMY MOC

Bohater aplikując sobie substancję zwaną EVE sam stał się mutantem, dzięki czemu potrafi wystrzelić z rąk nie tylko pioruny (niczym Raiden z Mortala), ale też kulę ognia (jak Liu Kang), czy użyć wspomnianej wcześniej mocy telekinezy. Przydaje się do łapania w locie rzuconych granatów oraz min i odrzucania ich w stronę przeciwnika, czego szczególnie nie lubi Big Daddy. Ja najczęściej używałem wyładowania elektrycznego, bo nie tylko unieszkodliwia wieżyczki, czy kamery, ale równie skutecznie paraliżuje na moment przeciwników. Wystarczy wdusić lewy spust, by porazić nieszczęśnika prądem, a później wybrać szybko broń i pozbawić go życia (prawy spust). Co ważne, moce szybko się zmienia naciskając LB, a bronie RB. Za to przytrzymanie tych przycisków pozwala na otwarcie okna i spokojny wybór narzędzia mordu. Jest to bardzo intuicyjny system i mógłby spokojnie być kopiowany przez inne firmy.

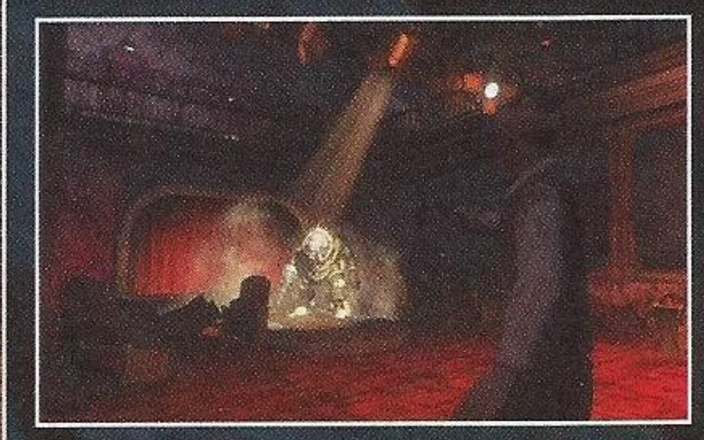
Wspomniałem o smażeniu mutantów stojących w wodzie. Dzięki pracy aż dwóch osób woda jest w pełni interaktywna i działa na środowisko. Przepycha przedmioty, które znajdują się na jej drodze (tu świetnie spisuje się liczący fizykę Havok), rozpryskuje się na wszystkie strony, gdy bohater wejdzie pod spadający z sufitu strumyczek (obraz pięknie się załamuje, efekt jest po prostu masakryczny), ale też przewodzi prąd. Więc jeśli trzeba szybko kogoś unieszkodliwić, to można go wciągnąć do kałuży i rzucić kulkę energii.

BĘDZIE DOBRZE

Nie chcę rozpisywać się o tym, jak pięknie Bioshock wygląda. Będzie na to czas i miejsce przy okazji recenzji, ale naprawdę oczarowało mnie niemal wszystko – począwszy od tekstur, poprzez wodę, wybuchy, a na płynnej animacji i bardzo klimatycznych miejscówkach kończąc. Projekty kolejnych mocno zróżnicowanych pomieszczeń, stylizowanych na lata czterdzieste dwudziestego wieku, a przez walki mutantów zdemolowanych i zapaskudzonych, są absolutnie nie do pobicia. Będzie czym się zachwycać, a ja żałuję, że nie dane mi było zobaczyć ogromnego ogrodu stanowiącego centralny punkt Rapture zaopatrujący miasto w tlen. Widziałem za to żyjący własnym życiem mroczny świat, z niezwykłymi przeciwnikami, o których kilka słów w rameczce, i już niecierpliwie czekam na Bioshocka. To będzie bardzo dobry tytuł, chociaż, jak już pisałem wyżej, nie wróżę mu wielkiego sukcesu komercyjnego. Dacie mu szansę?

■■ Mielu

NAPRAWDĘ OCZAROWAŁO MNIE NIEMAL WSZYSTKO – POCZĄWSZY OD TEKSTUR, POPRZEZ WODĘ, WYBUCHY, A NA PŁYNNEJ ANIMACJI KOŃCZĄC



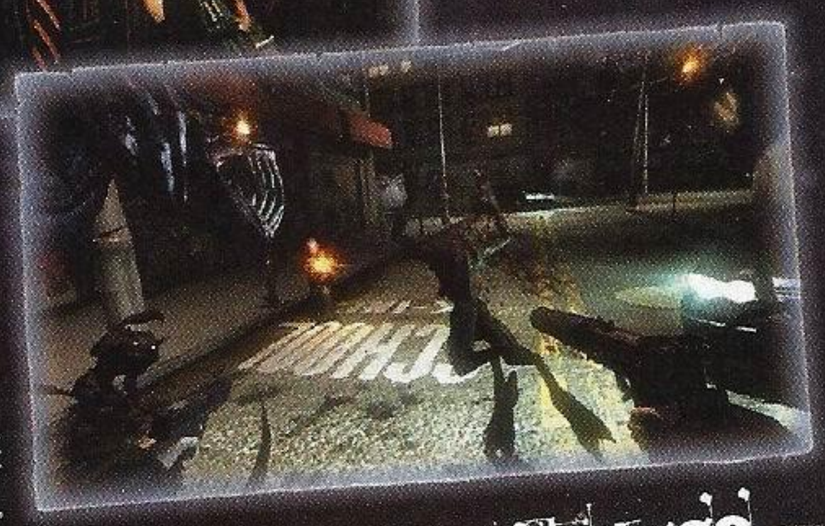
■ Spotkać Big Daddy'ego i przeżyć – na początku gry to nie lada sztuka. Ciekawe czy grubas będzie stanowić jakiekolwiek wyzwanie, jak już bohater się dopakuje.

„The Darkness ma w sobie dziwny magnetyzm nie pozwalający odejść od konsoli." **Neo Plus**

THE DARKNESS

Przeżyj dynamiczną, filmową akcję w tej mrocznej strzelance pierwszoosobowej z elementami horroru.

Przebij się przez mroczne zakamarki Nowego Jorku.



Korzystaj z fantastycznych i okropnych mocy ciemności, aby pożerać, nabijać na pal i masakrować przeciwników.

ŁADA CHWILA W SKLEPACH!

THE DARKNESS IS SPREADING.COM

18+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3

XBOX 360. XBOX LIVE.

TOP COW PRODUCTIONS, INC.

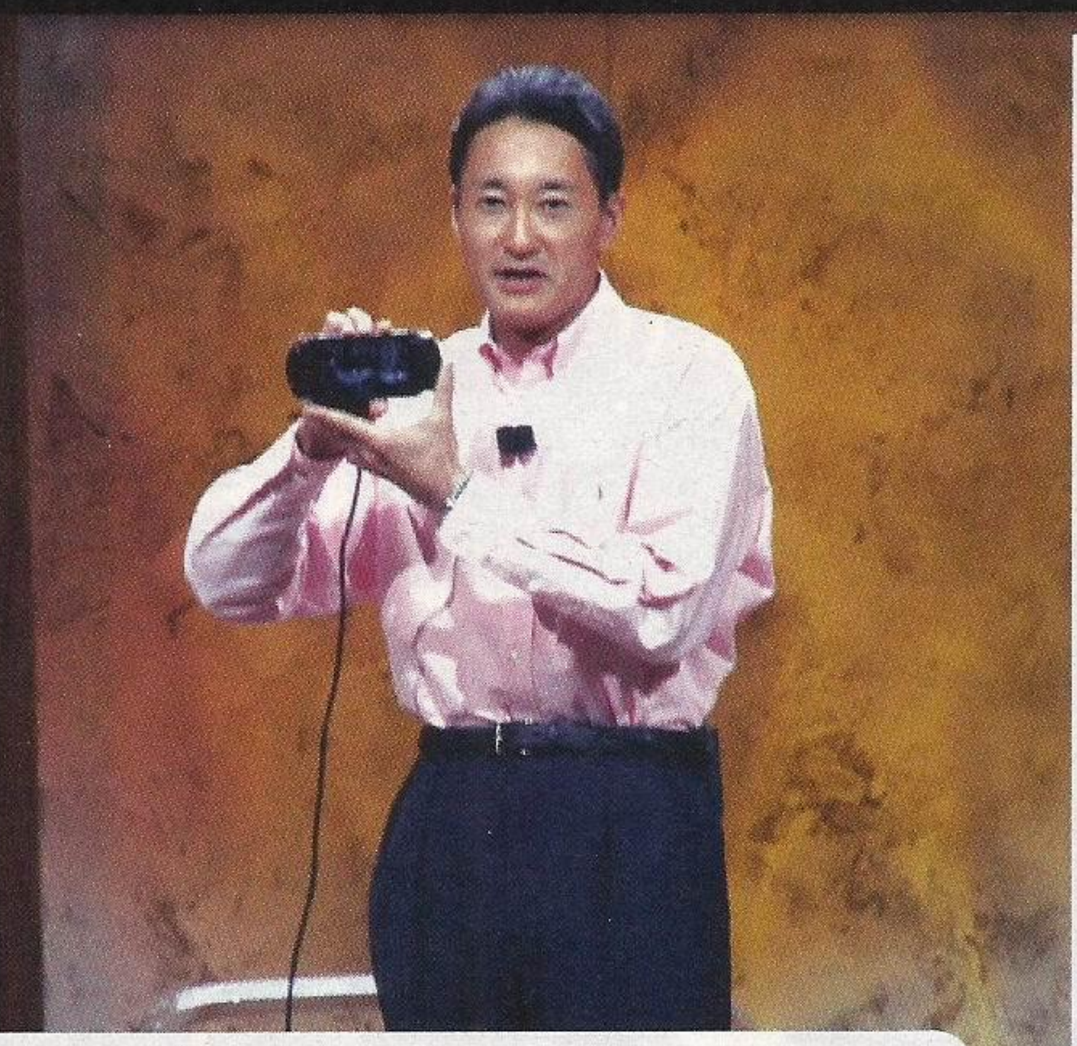
STARBREEZE

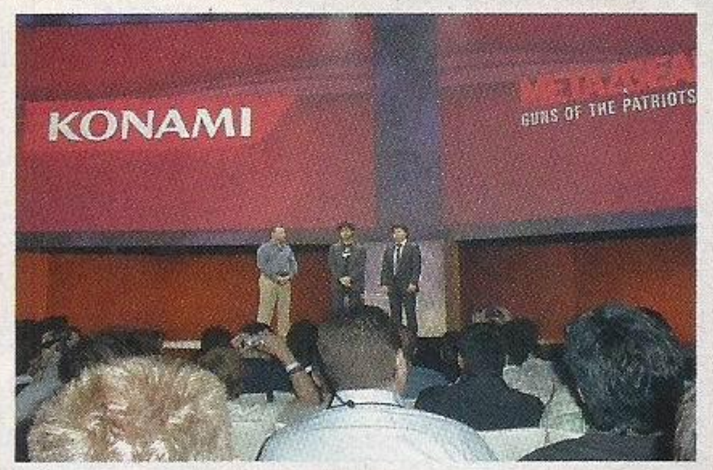
2K

The Darkness is © 2006 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness," the Darkness logos, and the likeness of all featured characters are trademarks and/or registered trademarks of Top Cow Productions, Inc. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Developed by Starbreeze Studios. 2006 Starbreeze AB, Starbreeze Studios, and the Starbreeze logo are trademarks and/or registered trademarks of Starbreeze AB in Sweden and/or other countries. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. **Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37.**

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl





SONY: TAŃSZE PS3 W USA I PSP Z WYJŚCIEM TV-OUT!

Taniej na razie za oceanem, ale kiedyś i u nas...

JAPOŃSKI POTENTAT ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI WCIĄŻ MA W SOBIE MASĘ OGNIA I POMYSŁÓW, KTÓRYMI ROZPALIŁ PUBLICZNOŚĆ

Kilkanaście godzin po prezentacji Microsoftu przyszła kolej na Sony. Oczekiwania były gigantyczne – to chyba najtrafniejsze słowo. Japoński moloch na gwałt potrzebował udowodnić, że potrafi dostarczyć na PlayStation 3 gry takiej jakości, jaką obiecywało na pamiętnym E3 w 2005 roku. Udało się?

OD NAJMNIEJSZEGO I UROCZEGO

Sony ma pod swoimi skrzydłami przecież trzy konsole ze słówkiem PlayStation w nazwie. Najpierw Jack Tretton, prezes SCEA, zaczął opowiadać o PSP. Ta maszynka cały czas ma wielki potencjał – pliki muzyczne i wideo, zdjęcia, przeglądanie stron WWW i coraz bliższa współpraca z PS3, sprawiają, że warto się tym sprzętem zainteresować. I Sony wie, że najważniejsze są gry, co udowodniło rzucając na telebim klika świeżutkich montaży. Pojawił się taktyczny SOCOM (wyglądał bardzo ładnie), dynamiczny WipeOut Pulse, kolejny Syphon Filter (więcej o nim w poprzednim numerze), było też NBA 08, PGA Golf 08. Mignął też megaspektakularny God of War: Chains of Olympus. Pokazano straszne i piękne Silent Hill Origins, oryginalną i świetnie udźwiękowioną Patapon, kontynuację Sonic Rivals, rozbitkową adaptację Simsów oraz ciekawie zapowiadający się SWAT z widokiem z góry. Cieszymy się na kolejny remake FF: Tactics i kolejną Castlevanię (stara formuła, nowa oprawa).

Następnie zobaczyliśmy scenkę z Home – Jack przygadał Kazowi Hirai pytając, czy gra właśnie w Riiiiiidge Racera. Wszyscy pamiętający durne zachowanie CEO Directora Sony sprzed roku zaryczeli ze śmiechu – trochę humorystycznej samokrytyki zawsze dobrze działa na publikę. Głupia gadka o pilnowaniu grilla, odchudzaniu i zabawach z panienkami skończyła się tym, że Kaz wskoczył na scenę i zaprezentował... Nowy model PSP! Na pierwszy rzut oka nie różni się on od starego, a jednak okazuje się, że jest o 1/3 lżejszy i 20 procent cieńszy. Bateria wystarczy na znacznie więcej zabawy i szybciej się naładuje. Tak samo, jak i gry, które teraz krócej będą wyświetlać napis „loading". Najfajniejszą nowością okazuje się jednak wyjście TV-out – podłączymy PSP do telewizora i obejrzymy na nim to, co widać na ekranie handhelda. Dotyczy to każdej „rozrywkowej zawartości" – fotek, teledysków, filmów na UMD i gier. Super! Przypomniano też o możliwości przeglądania zawartości dysku PS3 (a nawet PC) za pomocą PSP.

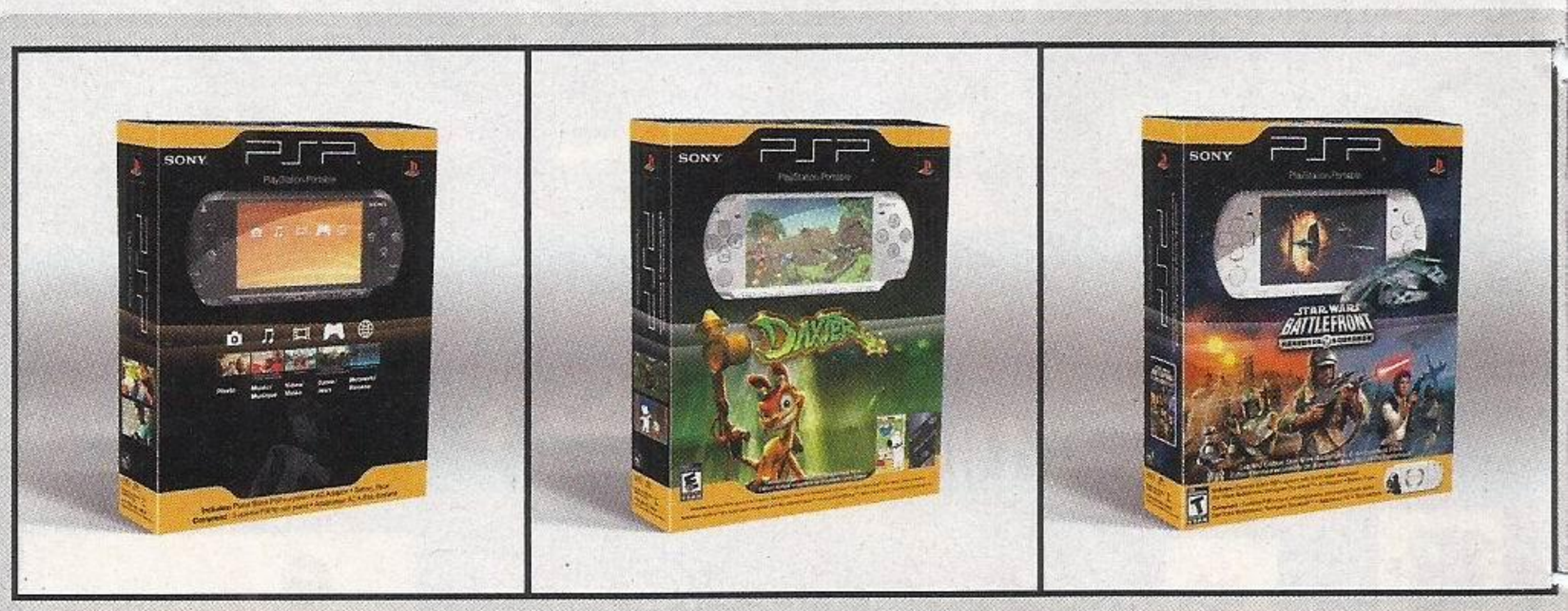
Później na scenę wparował Chewbacca z Gwiezdnych Wojen, by zaprezentować jeden z nowych kolorów przenośnej konsolki – limitowana edycja białej konsoli z wizerunkiem Dartha Vadera na „plecach", już niebawem pojawi się w amerykańskich sklepach wraz ze Star Wars Battlefront: Renegade Squadron. Zabawna scenka, kudłaty zdawał się świetnie bawić, a Jack jako jedyny go rozumiał, więc pogadali sobie o nowej grze ze świata SW. Czego to oni nie wymyślą...

SIEĆ PSN

Rozwijająca się sieć PlayStation Network obejmuje obecnie ponad dwa miliony użytkowników online. Na scenę wbił się Phil Harrison. Mówił o nie ograniczaniu wielkości plików (gier, które są/będą do ściągnięcia) i tym samym młodych zdolnych twórców. Przypomniał też o tym, że każda konsola ma duży dysk twardy. Dwa prztyczki w nos Microsoftu. Na ekranach pojawiła się najnowsza produkcja Sony Japan Studio – Echochrome, hołdująca zasadzie „najmniej grafiki, najwięcej grywalności" i z miejsca została okrzyknięta jedną z najciekawszych gier tegorocznego E3. Chodzi w niej o chodzenie – brzmi dziwacznie, ale i koncept jest taki. Ludek spacerujący po zawieszonej w przestrzeni konstrukcji wchodzi w interakcję z kilkoma obiektami – schodami, dziurami, skoczniami. Zadaniem gracza zdaje się być takie kontrolowanie kamery, by postać dotarła do mety szybko i bezpiecznie.

Poza tym pokazano odświeżonego WipeOut HD, zabawnego Paina i dwie różne sieczki online – WarHawka (będzie split screen dla czterech graczy) i SOCOMa. Wszystkie do ściągnięcia z sieci lub do kupienia w sklepie.

NAJFAJNIEJSZĄ NOWOŚCIĄ OKAZUJE SIĘ JEDNAK WYJŚCIE TV-OUT – PODŁĄCZYMY PSP DO TELEWIZORA I OBEJRZYMY NA NIM TO, CO WIDAĆ NA EKRANIE HANDHELDA. DOTYCZY TO KAŻDEJ „ROZRYWKOWEJ ZAWARTOŚCI" – FOTEK, TELEDYSKÓW, FILMÓW NA UMD I GIER



NOWE PSP

Nowe PlayStation Portable będzie sprzedawane (w tej samej cenie, co obecne na rynku i wyprzedawane właśnie konsole) w nowych opakowaniach i zestawach. Na pierwszym obrazku „goła" czarna konsola, na drugim srebrna w zestawie ze znakomitym Daxterem i kartą pamięci 1GB, na trzecim zaś limitowana edycja konsoli z podobizną Lorda Vadera oraz grą Star Wars Battlefront: Renegade Squadron. Kabelka TV-Out nie ma w żadnym z zestawów i nie znamy jeszcze jego ceny.

Chłopaki z Sony wreszcie skończyli z bufonadą i zaczęli mówić po ludzku. Ale przede wszystkim zastosowali się do zasady, że jeden obraz wart jest tysiąca słów. Szczególnie, gdy jest na nim Helghast.

Home śmiga już w testach i rozwija się zgodnie z planem. Cały czas dochodzą nowe pomysły – wykorzystanie nowych modeli Sony Ericssona i wrzucenie wielu publicznych miejsc, to tylko niektóre z nich. Świetnie prezentują się ogrody użytkowników, domy w ciekawych miejscach, ciuszki połączone z grami. Phil pokazał np. nowego SingStara i mapki do MotorStorma oraz plakat na ścianie z fotki. Zrobił ją przed kilkoma minutami telefonem komórkowym, a następnie wrzucił do Home. Zapowiedział też, że zgodnie z oczekiwaniami, będzie można prosto z domku wejść do dowolnej sesji gry.

POGRAMY W MASĘ GIER. TANIEJ?

Dużą niespodzianką okazała się zapowiedź nowej strategii cenowej w Stanach Zjednoczonych. Obecnie i tak sprzedaje się model 60GB, więc to jego obniżka dotknęła; teraz cena wynosi 499 USD. Model ten dostępny jest też w zestawie z dwoma padami SIXAXIS i dwiema grami – MotorStromem i Resistance: Fall on Man za 599 zielonych. Jakoś we wrześniu na rynek trafi PS3 z 80GB dyskiem w takiej samej cenie, jak obecnie 60GB. Innymi słowy – PlayStation 3 potaniało na razie tylko za oceanem o 100 dolarów. I jeszcze kilka słów o Blu-ray – LAIR zajmuje jakieś 25GB, producenci chwalą sobie tę przestrzeń, a kolejne studia filmowe przeskakują na BD.

Dobra wiadomość dla fanów MMO i produkcji NCSoft – ta pecetowa ekipa zabiera wszystkie swoje zabawki i staje się wewnętrznym studiem Sony. Do tej pory pisali MMORPGi (jak choćby kultowe Guild Wars), teraz już pewnie siedzą i kodują jakąś produkcję z tego gatunku wyłącznie na PS3.

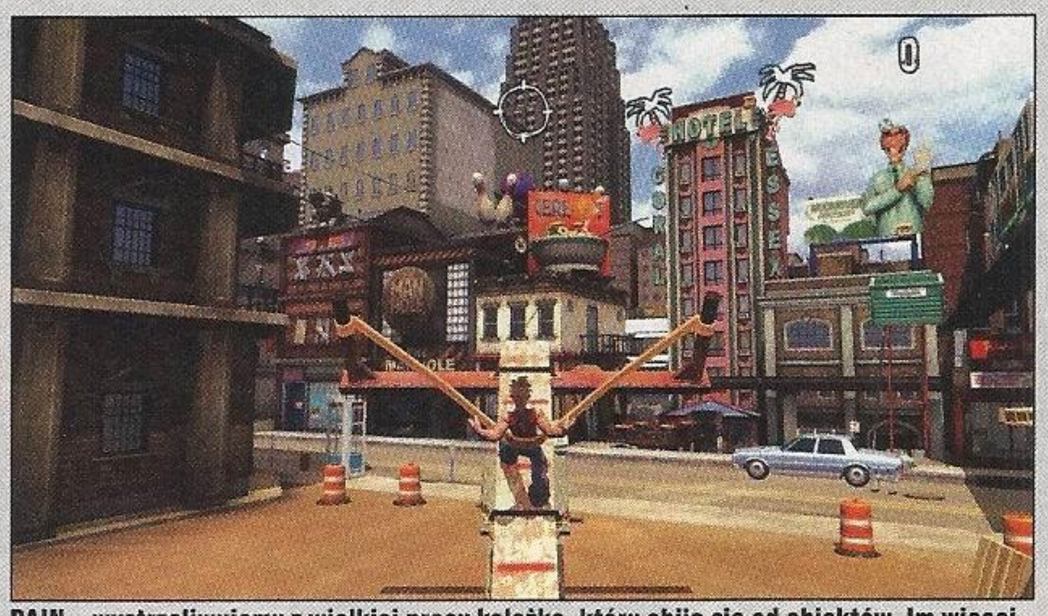
Zewnętrzne studia, które wydają swoje gry na kilku platformach, dostały na show pierwszeństwo. Pokazano Haze, które będzie czasowym (do wiosny 2008) exclusivem na PS3. Produkcja Free Radical prezentuje się coraz lepiej; pisaliśmy o niej więcej przed miesiącem w raporcie z UbiDays. Następnie Jack opowiadał o umowie z Midway i Epic – ich silnik UE3 został wreszcie zoptymalizowany pod kątem PlayStation 3 – to raz. Dwa – Unreal Tournament w tym roku ukaże się wyłącznie na PS3. Wersja konsolowa poszczycić się może wykorzystaniem modów i innych rzeczy, które zostaną stworzone na PC. Ciekawe, jakie jeszcze atrakcje obejmuje wspomniana umowa.

Na konferencji Sony nie mogło zabraknąć takich smakołyków, jak Call of Duty 4, Assassin's Creed, Kane & Lynch, Resident Evil 5 (nieco inny materiał, niż na X360), Burnout Paradise, Madden (hmm… a gdzie PES? w Lipsku – mac), Simpsonowie, Guitar Hero III, Harry Potter, MoH Airborne, Rock Band.

Nowe PSPki. Widzicie różnicę? My też nie. Ale silverado wygląda super.

NOWOŚCI NA PSN

PlayStation Network idzie śladem Marketplace na Xbox Live! i oferuje (niestety, na razie nie nam, bo możliwość kupowania płatnego contentu z Polski jest na razie niedostępna, ale chodzą słuchy, że jeszcze w tym roku będzie aktywna) coraz więcej prostych gier, które nie miałyby możliwości zaistnieć w innej formie. Co prawda nie wierzymy, by miały one kiedyś rządzić na równi z wyczekiwanymi hitami, niemniej z pewnością ich udział w rynku będzie się zwiększał. Oto kilka nowych, zapowiedzianych na ten rok pozycji.



PAIN – wystrzeliwujemy z wielkiej procy koleżkę, który obija się od obiektów. Im więcej bólu, tym więcej punktów. Kapitalny ragdoll!

PixelJunk Racers – wyścigi

Blast Factor Advanced Research – shooter

Snakeball – wariacja popularnego węża

Everyday Shooter – a jakże, shooter

I gdy już wszyscy myśleli, że niezależni producenci nie pokażą niczego aż tak niesamowitego, Tretton zaprosił na scenę Hideo Kojimę wraz z tłumaczem. Panowie podzielili się z nami kilkoma informacjami – to ostatni MGS produkowany przez Hideo, wielki finał serii, rozwiązanie wszystkich wątków i sekretów. Gra to skradanka na polu walki – wedle słów legendarnego twórcy. Zaoferuje nowe rozwiązania, a sześciominutowy zwiastun liczony był w czasie rzeczywistym przez PlayStation 3. O nim w odpowiednim miejscu. Ogólnoświatowa premiera na początku 2008.

Najważniejsze jednak pozostaje to, jak prezentują się gry dostarczane przez wewnętrzne studia – ich przecież nikt nigdy nie podkupi. Pokazano Ratchet & Clank: Future (przepiękne!), Folklore (tajemnicze, klimatyczne), nowe demo Heavenly Sword (onieśmielające, epickie), NBA 08 (raczej uaktualnienie), LittleBigPlanet („graj, twórz, dziel się") i Uncharted: Drake's Fortune.

Nowością okazało się najmłodsze dziecko Sucker Punch – wyraźnie zainspirowany Crackdownem Infamous. W grze, która jest klonem GTA, wcielimy się superbohatera lub antybohatera, zadecydujemy o losach wyimaginowanego miasta czyniąc zło lub samo ziob... Sorki, dobro. Dynamiczna akcja i ewolucje to mieszanka wspomnianego Crackdown z Gears of War i dowolnej gry z mocami psionicznymi.

Znalazło się również miejsce dla Gran Turismo – najpopularniejszej serii samochodówek w historii. GT5 Prologue pojawi się wkrótce, pełna gra to pewnie jakoś połowa 2008. Lub później, bo Polyphony lubi się spóźniać. Na zaprezentowanym materiale śmignęło kilka drogich fur, pokazano zapierające dech w piersiach miejsca. Czekamy na szczegóły i poważne zmiany w serii. Każdy wie o co chodzi. Gdy Phil miał już się żegnać, Jack zapytał, czy aby o czymś nie zapomniał. I faktycznie. Coś przeoczono. Padło tylko: „Panie i Panowie, wszystko, co teraz zobaczycie liczone jest w czasie rzeczywistym." I pokazano bezsprzecznie największego mordercę szczęk tych targów. Killzone 2 pozamiatał nie tylko oprawą, ale i fizyką oraz animacją.

Tyle od Sony – marka PlayStation jest potężna i nie ma zamiaru bez walki oddać żółtej koszulki lidera dwóch poprzednich generacji. Z masą swoich gier i nowymi umowami na wyłączność japoński koncern dba, by było o nim głośno. E3 2007 okazało się tego najlepszym przykładem. ■■

NEOcomments

QSH

Ależ miałem ciśnienie, żeby konferencję obejrzeć na żywo. Siedziałem więc jak na igłach i chłonąłem każdą zapowiedzianą grę, starałem się wyłapać potknięcia, dostrzec smaczki. Podobało mi się poczucie humoru i jednocześnie rozmach, z jakim pokazano kilka nowych patentów. Moim zdaniem to Sony wraz ze swoimi partnerami i studiami wewnętrznymi ma najciekawszą linię tytułów i to one właśnie sprawiają, że potrzebuję PS3 tej jesieni.

MIELU

Spodobał mi się patent z pokazaniem trailera Killzone 2 w dwóch wersjach (pierwsza storpedowała konferencję MS, druga okazała się mocnym zakończeniem konferencji Sony). Cieszy mądre posunięcie z dorzuceniem opcji streamowania obrazu do TV z multimedialnego kombajnu, jakim jest PSP. Duży plus za współpracę z NCSoft, może ona zachęci Blizzarda do wejścia na rynek konsol z World of Warcraft.
Słabo natomiast wypadły prezentacje gier. Pokazywanie starych trailerów nie było fajne, a kolejny zwiastun MGSa zawiódł, bo znowu nic się nie dowiedzieliśmy o samej rozgrywce. Sony niczym wielkim nie zaskoczyło, co nie dziwi. Oni w końcu muszą wydać gry zapowiadane już od dwóch lat, a nie obiecywać kolejny raz cuda na kiju. Mimo to zabrakło mi informacji o kilku tytułach, choćby o Eight Days, ale może po Lipsku i TGSie będziemy wiedzieć więcej.

MARCELLUS

Okej, ktoś w Sony poszedł po rozum do głowy – przestali się sadzić, co to nie oni i wygłaszać jakieś napuszone (i zwyczajnie głupie) teksty, przez które wiele osób się na twórców PlayStation zwyczajnie obraziło. Bo nikt nie lubi zarozumialców. Poza tym w tej branży pełnej cynicznych dziennikarzy (i jeszcze bardziej cynicznych graczy) słowami nie da się wygrać wojny konsolowej. Trzeba się przymknąć i zabrać do roboty. Co Sony wreszcie uczyniło pokazując przede wszystkim Killzone 2 i tnąc cenę PS3 w USA. Decyzja o wypuszczeniu nowego modelu PSP także wydaje się być słuszna – skoro Ninty może... Tylko po co wyjście TV? To konsola przenośna, przypominam.

GULASH

Muszę przyznać, że spodziewałem się więcej. Po prostu myślałem, że Sony wyciągnie jakiegoś megakillera o którym jeszcze nikt nie słyszał, pokaże go i pozamiata. Na początku byłem rozczarowany, nieco później jednak doszło do mnie, że koncern nie chcąc powtórzyć wpadki z E3 2005 i renderami powoli odbudowuje nadszarpniętą reputację. Cieńsze, lżejsze PSP z wyjściem TV? Bomba. Tańsza o sto dolarów konsola w USA? Bomba (choć czas na Europę). Trailer Killzone 2 z gry? Bomba razy trzy. Obym nie musiał zjeść enplusa.

■ GUERRILLA GAMES ■ PS3 ■ 2008

KILLZONE 2

Chcemy już w to zagrać. JUŻ!!!

GuerRillasi uraczyli cały świat filmikami z KZ2, a na zamkniętych pokazach zaprezentowali grywalny kod, tłumacząc, że to materiały przygotowane na wersji pre-alfa, a za rozmyte, nieładne tekstury otoczenia odpowiada niewykryty w porę błąd z motion-blurem. Do premiery najważniejszej dla Sony gry pozostało trochę czasu, ukaże się ona w 2008 roku, więc jest szansa, że niedociągnięcia zostaną poprawione, a całość będzie wyglądać nawet lepiej niż trailer z E3 2005.

Akcja przenosi się na planetę Helghan, ISA wysyła jednostkę specjalną Legion do Pyrrhus, stolicy wrogiego imperium. Bohaterem jest niejaki Sev, który zastąpił Iana Templara, bo okazało się, że gracze nie darzyli go sympatią. Helghaści nie tylko przystosowali się do niesprzyjających warunków panujących na ich planecie (będą one miały jakiś wpływ na rozgrywkę), ale też odkryli sposób na wykorzystanie mocy Helghanu; dzięki specjalnym urządzeniom wyłapują pioruny i używają ich w walce.

Jeden z nich trafia lecącą platformę z żołnierzami ISA na pokładzie. Scena rozpoczynająca prezentację kojarzy się z atakiem na Normandię z „Szeregowca Ryana". Wojskowi siedzą wystawieni na ostrzał, zdani na łaskę losu, nie wiedząc czy cali i zdrowi wylądują w miejscu, gdzie czeka na nich prawdziwe piekło.

Killzone 2 nie masakruje tysiącem efektów, jak Gears of War, chociaż użyto ich niemało. Depth-of-field i motion blur, to tylko dwa z nich. Użyto za to więcej polygonów, podobno jedna postać ma ich tyle, co cały poziom z „jedynki". Otoczenie zachwyca detalami, walają się śmieci, zwisają kable energetyczne. Zatyka dech gra świateł, szczególnie moment, gdy w ciemnym pomieszczeniu bohater zaczyna strzelać do wroga z karabinu, do którego doczepiona jest latarka. Każdemu wystrzałowi dodatkowo towarzyszy spektakularny błysk, a całość robi piorunujące wrażenie.

Bardzo ważnym elementem jest ciężki klimat, Guerrillasi chcą, by gracze poczuli się, jakby naprawdę znaleźli się w centrum wojennego piekła. Kule świszczą nad głowami, dookoła słychać przeraźliwe krzyki i odgłosy walk, a umierający żołnierze czołgają się nie wiadomo dokąd. Wrażenie potęguje zasnute chmurami niebo i przeszywające je błyskawice, fenomenalnie rozświetlające okolicę.

Helghaści napierają z każdej strony, poczucie bezsilności wzrasta, gdy okazuje się, że karabiny nie mają celowników i charakteryzują się sporym rozrzutem. Bez chowania się za osłonami nie da rady przeżyć, ale jeszcze nie wiadomo, jak zostanie rozwiązany ten element. Widok nie zmieni się na tpp, gdy bohater przyklei się do ściany, jak w Rainbow Six: Vegas, ale może autorzy wezmą przykład z MoH: Airborne. Trzeba mieć na uwadze, że otoczenie w określonych punktach (stawiamy na najbardziej oczywiste osłony, jak filary) będzie się niszczyć. Szczególnie w czasie walki z nowym Helghastem, którego przezwaliśmy Big Daddym. Walka z tym wielkim, bardzo wytrzymałym koleżką z chaingunem w łapie zapowiada się na megatrudną.

Spodziewamy się gry liniowej; podobnie, jak w Gears of War pewne momenty będą skryptowane. Przeskakujący murek, rzucający cudowny cień Helghast prawdopodobnie za każdym razem będzie w ten właśnie sposób wchodzić do walki. Dopiero później zacznie pracować jego SI.

Przeciwnicy nie tylko atakować będą w nocy używając noktowizorów, ale też inteligentnie dopasują się do zmiennego otoczenia i rodzaju używanej przez gracza broni. Póki co chętnie wystawiali się na ogień, ale pewnie o to chodziło, żeby pokazać, jak giną. Jeśli zwolnić tempo filmu widać, jak Helghastowi pęka hełm, później na kawałki rozpada się głowa, a gdy kule przeszywają mundur, ciałem rzuca w efektowny sposób. Czegoś takiego, jeszcze nie widzieliśmy!

Prezentowane na zamkniętym pokazie demo zajmowało około dwóch gigabajtów, a jeśli w pełnej wersji zwiększy się ilość detali i dojdą mapy do multiplayera (podobno trwają też prace nad odpowiednikiem bungie.net), to standardowa płyta Blu-ray może okazać się zbyt mała. Prawdę mówiąc Killzone 2 już dzisiaj prezentuje się fenomenalnie i naprawdę nie potrzeba nam grafiki o jakości trailera z E3 2005, chcemy zagrać w to już, natychmiast! Na koniec ciekawostka. Na pytanie, czy pojawi się trzecia frakcja autorzy odpowiadają: „Bez komentarza". Coś jest na rzeczy. ■■

219,-
189,-
219,-
219,-
189,-
199,-
Ce nowo
ODCINAMY SIĘ* od TEGO
MAGAZYNU
MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY
PS2 PS3 PSP XBOX 360 GBA NINTENDODS WII
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY
PON. PT. 11-19 SOB. 10-14
XBOX 360 1379,-
PS3 2149,-
WII 1029,-
www.madgames.pl
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA
TEL /FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692
*"Ę" bo w magazynie dla ludzi, którzy mają pojęcie o ortografii

■ NINJA THEORY ■ PS3 ■ JESIEŃ 2007

HEAVENLY SWORD

Nie mamy już żadnych wątpliwości, to będzie killer

Należy się Wam sprostowanie. Kai, odrobinę stuknięta siostra Nariko, jest drugą grywalną postacią. Nie potrafi walczyć, jak rudowłosa bohaterka, nie ma zresztą Niebiańskiego Miecza, ale za to robi użytek ze swojej ogromnej kuszy. Może szyć z niej bez opamiętania, bo strzały nigdy się nie kończą, w przeciwieństwie do amunicji w ogromnej bazooce. Nieźle wygląda, gdy Nariko bez najmniejszego wysiłku podnosi to działko i trzyma z boku, na wysokości biodra. Poprawiono sterowanie Sixaxiem, dzięki czemu kierowanie wystrzelonym pociskiem nabrało sensu, ale w dalszym ciągu nie jest to łatwa sztuka. Pół biedy, gdy ogromną kulą uderzy się obok nadbiegających przeciwników, bo wybuch powinien choć trochę ich uszkodzić. Gorzej, gdy Kai musi się wykazać precyzją, by na przykład ochronić ojca Nariko przed śmiercią z rąk nadciągających koleżków z mieczami. Potrzeba chwili treningu, żeby przyzwyczaić się do delikatnego wychylania pada, ale po HS sterowanie sixaxisem wejdzie nam w krew, jak śmiganie w fpsy na gałkach analogowych. W każdym razie fajnie by było, gdyby nie wystarczyło po prostu trafić wrogów byle gdzie, żeby ich zabić. Głupio wygląda, jak potężnie umięśniony koleś (o ile nie ma na imię Achilles) pada martwy, bo właśnie dostał strzałą w piętę.

Pozostając na chwilę w temacie sterowania Sixaxisem, dość często trzeba rzucić tarczą w znacznie oddalony punkt, dzięki czemu otworzy się jakieś przejście, do którego droga nie zawsze jest prosta. Czasem wymaga od Nariko wykazania się umiejętnością wspinaczki, co wymaga naciskania odpowiednich przycisków podczas QTE. Wszystko fajnie, ale można się zgubić, gdy nagle wyświetla się strzałka wskazująca kierunek po skosie.

Również podczas walk z bossami wymagane jest szybkie duszenie konkretnych przycisków. Pomyłka wiąże się z odnowieniem się kawałka energii przeciwnika i koniecznością obijania go przez kolejnych kilka minut. Potrzeba precyzji, opanowania sterowania i płynnego łączenia ataków różnymi stylami oraz korzystania z uników. Turlać się każdy szybko się nauczy, gdy spotka przeciwników blokujących niemal każdy cios. Takich gości należy przeczekać i w momencie, kiedy będą chcieli zaatakować, szybko umknąć na bok, by wyprowadzić błyskawiczną kontrę. Gorzej, jeśli akurat wokół kręci się pięciu, albo dziesięciu innych, chętnych oddać życie lamusów. Nawet najsłabszego przeciwnika trzeba pilnować, bo może skutecznie zająć uwagę, gdy mocniejszy wróg zamierza uderzyć. W zależności od rodzaju wyprowadzanego ciosu wokół atakującego pojawia się kolorowa poświata. Jeśli jest pomarańczowa, trzeba przełączyć się na power stance (najsilniejsza forma miecza), bo inaczej Nariko nie będzie w stanie skutecznie zablokować. Czerwona oznacza, że najwyższy czas się oddalić – szykuje się tak silne uderzenie, że nawet Niebiański Miecz przed nim nie uchroni.

System jest bardzo prosty do opanowania, tylko trochę czasu zajmuje zanim Nariko nauczy się silniejszych combosów. Jeśli komuś uda się ją mocniej uszkodzić, trzeba skorzystać z „apteczki". Rozmieszczone w kilku punktach (przeważnie, przy walce w bossami) czerwone urny należy rozbić, a bohaterka odzyska niemal całe zdrowie.

Przerywniki filmowe są mistrzostwem świata i żadna inna produkcja nawet na kilometr nie zbliżyła się jeszcze w tym temacie do Heavenly Sword, ale zostawmy ten temat do czasu recenzji. Jednak już teraz jesteśmy pewni, że nie da się tej gry zepsuć. To będzie przepiękny, wyznaczający nowe standardy megakiller. ■■

FOLKLORE

Slasher autorów Genji, ale bez Giant Enemy Craba. Czy to może się udać?

Możliwe, tym bardziej, że to wcale nie do końca jest gra w stylu Devil May Cry, czy Onimushy. Wygląda raczej, jak pomieszanie Castlevanii i Final Fantasy w powykręcanych klimatach Psychonauts. Ciężko opisać styl Folklore, może najlepiej będzie, jak wyobrazicie sobie mroczne, niepokojące klimaty z baśni braci Grimm połączone z tymi z Alicji w Krainie Czarów. Zaczerpnięto również inspirację z celtyckich wierzeń, stąd wszelkie napotkane stworzenia, czy to proszące o pomoc, oferujące zadania do wykonania, czy przeciwnicy, raczej nie skojarzą się z niczym, co do tej pory widzieliśmy w grach. Małe gnomy ze spiczastymi uszami, czy przerośnięte kurczaki z zakrzywionymi dziobami, to dopiero przedsmak tego, co zobaczymy w aż siedmiu magicznych światach zamieszkałych przez wrogie stworzenia, które jeszcze nie wiedzą, że chętnie podzielą się z dwójką bohaterów swoimi duszami.

Reporter Keats wyrusza do Irlandii w poszukiwaniu siedemnastoletniej Ellen, próbującej odnaleźć zmarłą matkę. Dziewczyna nie zdaje sobie sprawy, że posiada niezwykłą moc, a zły demon chce ją wykorzystać do zniszczenia świata. Na szczęście dziennikarz również nie jest zwyczajnym człowiekiem, więc zarówno on, jak i Ellen, w czasie swojej wyprawy wysysać będą z przeciwników dusze, by później używać ich w walce... To całkiem łatwe, najpierw trzeba wroga osłabić porządnie go obijając, a później zrobić Sixaxisem ruch, jakby rzucało się lassem. Magiczny bicz złapie przeciwnika i wtedy już tylko zostaje przyciągnąć pada do siebie i po kłopocie.

Złapanego ducha przypisuje się jednemu z przycisków geometrycznych. Keatsowi, który niczym Dante po napełnieniu się specjalnego wskaźnika może przemienić się w silnego demona, bardziej pasują stwory nastawione ofensywnie (uzbrojone w młoty bojowe, pistolety i wielkie działa). Ellen, będąc słabą dziewczynką, raczej woli się chronić przed atakami i rzucać na wrogów negatywne statusy. Gra jest już prawie gotowa i gdy tylko się pojawi w okolicach października, przyjrzymy się bliżej edytorowi poziomów, które później wrzucimy na PSN i udostępnimy innym graczom, samemu dociągając nowe questy, stroje i przeciwników. Martwi tylko konieczność czytania dialogów. Do Folklore nie zatrudniono żadnych lektorów, więc czeka nas milczące czterdzieści (!) godzin zabawy. ■■

■ GENKI ■ PS3 ■ ZIMA 2007

MEDIA & BUSINESS SUMMIT

E3 newsflash

TOP SPIN 3

Najbardziej wymagający tenis na konsolach doczeka się trzeciej odsłony. Top Spin 3 trafi na rynek w niesprecyzowanym jeszcze czasie, cieszy za to dobór platform – zarówno X360 jak i PS3 dostaną swoje wersje. Czy kiedyś doczekamy się możliwości zmierzenia się z posiadaczami innej konsoli? Czy może właściciele X360 chcą się kolegować tylko z pecetowcami? Żarty na bok – dostaniemy zaawansowany edytor postaci i kilka trybów online. Na pierwszych screenach grafika wygląda na zbliżoną do Virtua Tennis 3. Może otoczenie prezentuje się nieco lepiej. Więcej szczegółów wkrótce.

CICHE WZGÓRZE PIĘĆ

Poznaliśmy też pierwsze szczegóły odnośnie miejsca, gdzie wszystkie strachy i lęki stają się rzeczywistością. Silent Hill 5 opowie nam historię weterana wojennego, który po powrocie z armii stara się odnaleźć swojego brata. Wszystkie ślady wskazują na to, że zaginiony wybrał się do znanego nam miasteczka. Po co? Nie wiadomo, ale trzeba ruszyć za nim. A konkretnie – ruszą posiadacze PS3 i X360, wersji na Wii nie zapowiedziano. Nie znamy daty premiery, ale mamy coś w zamian. Japoński oddział Konami podzielił się z nami informacją, jakoby spore zmiany miały zajść w systemie walki. Mowa jest o jakimś sensownym wykorzystaniu zdolności ofensywnych i defensywnych naszego wojskowego. Oby tylko nie było za dużo tej walki, bo to nie ona straszy przecież...

JESZCZE CISZEJ

Rewelacyjnie zaprezentowała się inna gra opowiadająca historię z wiadomego miasta. PSP dostanie prawowitą część sagi o ludziach, którzy trafiają do Cichego Wzgórza i przeżywają w nim swoje koszmary. Silent Hill Origins w akcji śmiało staje obok nadchodzącego God of War w dziedzinie „przenośna konsola nie może generować takiej grafiki". Może. I to bardzo płynnie. Technicznie gra prezentuje się niewiele gorzej niż genialne SH2 na PS2. Klimatycznie wyglądają znane miejsca – szkoła, szpital, ulice...
O tak, kto się odważy grać w to w lesie w całkowitej ciemności? Listopadowa premiera Silent Hill Origins na pewno zachęci masę fanów SH do zainteresowania się odświeżoną i wyposażoną w wyjście TV wersją PSP.

■ INSOMNIAC ■ PS3 ■ JESIEŃ 2007

RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

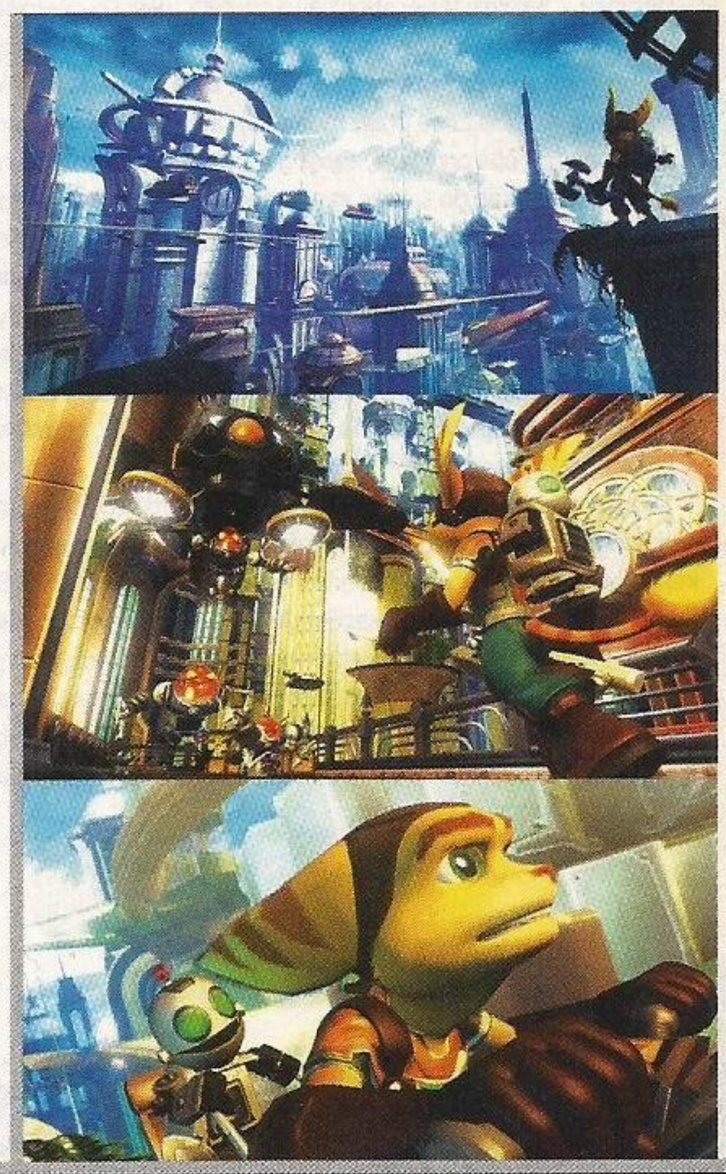
Stara gra w nowym opakowaniu, a mimo to...

Zaprezentowane w postaci około piętnastominutowego grywalnego dema nowe przygody gadającego kota i żartującej konserwy na pewno przypadną do gustu fanom serii. Zaczerpnięto prawie wszystkie najlepsze pomysły z poprzednich części i upchnięto je do jednej z najpiękniejszych gier wszechczasów, nie zmieniając w ogóle zasad rozgrywki. To ten sam stary, dobry Ratchet korzeniami tkwiący w poprzedniej generacji, ale skoro dopiero zaczynają się pojawiać bajki pokroju Uncharted, nie stanowi to jeszcze żadnego problemu.

Akcja toczy się w tętniącym życiem i aktywnością mieście Metropolis. Gdyby dało się znaleźć chwilę spokoju, można by się zachwycić ogromną widocznością, tysiącami maleńkich detali sprawiających, że całość wygląda przepięknie, jasnymi, cieszącymi oko kolorami i fantastycznymi cieniami, ale nie ma na to czasu. Demo zaczyna się od najazdu kosmicznej armii imperatora Tachyona pałającego żądzą zemsty na rasie Lombaxów. Jej przedstawicielem jest Ratchet i to jego poszukują siedzący wewnątrz małych robotów bezbronni kosmici – nawet ich widać, jeśli tylko odpowiednio blisko się do nich podejdzie.

Tools of Destruction prezentuje się fenomenalnie. Patrząc na futro Ratcheta, czy odbijające się na metalowym ciele Clanka otoczenie, ciężko się nie zachwycić. Do tego gra jest bardzo filmowa. Kosmici tak bardzo chcą dopaść bohatera, że nie wahają się zdemolować całego miasta. Często w tle widać walące się budynki, ścieżki, po których biegnie Ratchet kruszą się, pojawiają się dziury, więc trzeba nauczyć się błyskawicznie je przeskakiwać. Gra powraca do korzeni serii i oferuje znacznie więcej elementów platformowych, niż ostatnie, nastawione na walkę części. Sterowanie nie zmieniło się za bardzo – kwadrat to cios „francuzem", ewentualnie atak inną bronią. X to oczywiście skok, a przytrzymanie go w locie sprawia, że Clank zmienia się na moment w lotnię. W demku Ratchet w pewnym momencie spada ze zniszczonego mostu i szybując musi omijać rozmaite przeszkody. Lecącym bohaterem steruje się ruszając Sixaxisem, co o dziwo nie sprawia żadnych problemów.

Tools of Destruction jest najbardziej filmową ze wszystkich części. Kamera zmienia swoje położenie próbując efektownie pokazywać akcję z różnych kątów. Czasem nawet zawisa wysoko nad głowami walczących, wiec gra wygląda, jak nowa wersja odlskulowych strzelanek. Ratchet w walce korzysta z broni zmieniającej przeciwników w pingwiny, rzuca im pod nogi granaty, albo strzela ognistymi kulami z małego pistoletu. Ogólnie nie pokazano niczego, po czym można by powiedzieć, że oto wprowadzono jakieś nowe elementy do rozgrywki. Zapowiada się sporo dobrej zabawy w starym, sprawdzonym stylu, ale to już raczej na pewno ostatni taki Ratchet. Ocenimy go jeszcze tej jesieni. ■■

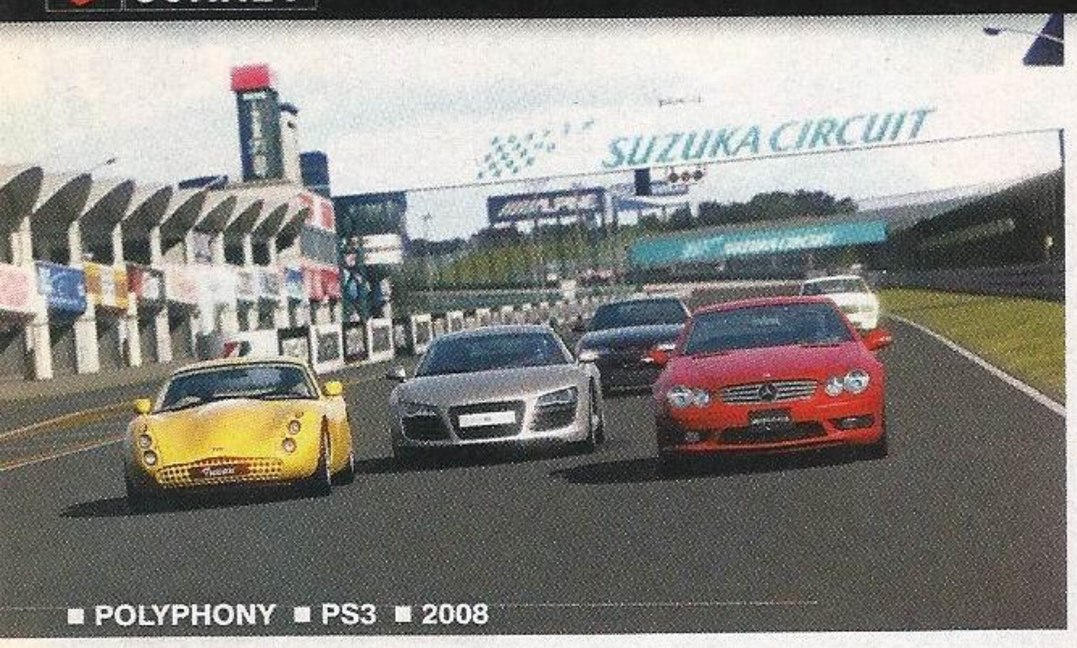


■ SONY ■ PS3/PSP ■ 2008

ECHOCHROME

Nie tylko grafika się liczy

Prostszą oprawą od zmierzającego na PSNetwork i PSP Echochrome może się poszczycić tylko Vib Ribbon, W przestrzeni 3D zawieszone zostały białe klocki, które na tle tego samego koloru są widoczne dzięki czarnym konturom. Połączono je w różny sposób, by tworzyły ścieżki, po których pomyka ludek. Zadaniem gracza będzie doprowadzenie go do jakiegoś punktu, uważając by nie wpadł do dziury, myśląc przy tym jak sprawić, żeby przeszedł dalej, gdy brakuje kawałka ścieżki. Myk polega na wykorzystaniu złudzenia optycznego. Wyobraźcie sobie wiszący w przestrzeni pionowy słup i obok niego dwa mniejsze, umieszczone poziomo tak, że są od siebie oddzielone małą przerwą. Jeśli obróci się planszę, by słup zasłonił brak ścieżki, konsola uzna, że przejście jest, tylko go nie widać, więc ludek będzie mógł z niego skorzystać. A gdy obróci się planszę tak, by wyglądało, że normalnie znajdujące się daleko od siebie klocki nagle się stykają, bohater będzie mógł przejść z jednego na drugi, jakby naprawdę istniała tam ścieżka! Genialny bajer wymagający myślenia przestrzennego i abstrakcyjnego, stanowiący konkretną pożywkę dla spragnionych wysiłku mózgów. Gra jest rozwinięciem projektu (zdaje się, że Sony go po prostu wykupiło), który znajdziecie pod adresem [http://tinyurl.com/ypt4fg], a jeśli interesują Was inspiracje poczytajcie na Wikipedii o pracach Mauritsa Cornelisa Eschera. To może być jedna z najlepszych gier logicznych ostatnich lat, a my po cichu liczymy na edytor poziomów. Premiera w przyszłym roku. ■■



■ POLYPHONY ■ PS3 ■ 2008

GRAN TURISMO 5

Jeszcze trochę poczekamy

Może rok, albo ze dwa, ciężko powiedzieć. Sytuacja pewnie się zmieni już w październiku, kiedy to na motoryzacyjnych targach w Tokio zadebiutuje Gran Turismo 5 Prologue. Podobnie, jak to miało miejsce w przypadku czwartej części, będzie to przedsmak tego, co zaprezentuje pełna wersja gry. Spodziewamy się kilku samochodów i tras, a także trybu online, w którym zmierzy się do szesnastu graczy jednocześnie. Na razie niestety Prologue ukaże się tylko w Japonii w nieznanej jeszcze cenie, więc pozostaje czekać na jakieś informacje ze strony Sony o terminie ukazania się europejskiej wersji. Bardzo chcielibyśmy w to zagrać, by zobaczyć, jakich zmian dokonano w fizyce gry, sposobie prowadzenia aut, ich zachowania na trasie i przede wszystkim w wyglądzie. Dostępne od jakiegoś czasu na PSN Gran Turismo HD nie zaskoczyło grafiką z kosmosu, a właśnie takiej spodziewa się cały świat po obejrzeniu dwóch filmików, jakimi pochwaliło się na E3 Sony. Pierwszy pokazano już na konferencji firmy i z niego wynika, że gra albo będzie wyglądać fotorealistycznie, albo znowu ściemniono wszystkich renderem. Stojącej w pit-stopie furce przez moment przyglądali się mechanicy, jeden wlewał paliwo, drugi sprawdzał coś przy kole, a jeszcze inny zaglądał pod spód. Kamera efektownie wjechała przez okno do środka samochodu i zatrzymała się na wysokości oczu kierowcy. W następnej sekundzie już rozpędzone auto pomykało drogą prowadzącą przez las. Światło przenikające przez liście, cienie na karoserii i wszelkie odbicia (również w szybach) prezentowały się obłędnie. Późniejsze krótkie migawki pozwoliły zobaczyć bardzo duże, dokładne modele samochodów takich marek, jak Ferrari, Mercedes, Dogde, czy Audi. Na samym końcu zaprezentowano jeszcze stojący przy trasie budynek przywodzący na myśl Londyn, lub inne duże angielskie miasto, więc możliwe, że jeden z wyścigów będzie się odbywać na Wyspach.

Drugi prezentowany filmik zmontowany był bardzo dynamicznie i chociaż na samochodach widać aliasing, a widziane z lotu ptaka drzewa okazały się płaskie, przez co łatwiej uwierzyć, że nie był to render, wciąż mamy wątpliwości. Samochody rzucają na siebie nawzajem efektowne cienie, wzbijają kurz i piach, ale niestety się nie brudzą. Czy w ogóle będą się niszczyć? Tego nie wiadomo, choć według krążących plotek raczej nie. Swoją drogą ciekawe, jak efektownie kręcący kółkiem i pracujący nogami przy dodawaniu gazu i hamowaniu kierowcy zachowywaliby się, gdyby jak Robert Kubica, zderzyli się z betonową ścianą przy prędkości dwustu kilometrów na godzinę. Szybko się tego nie dowiemy. ■■

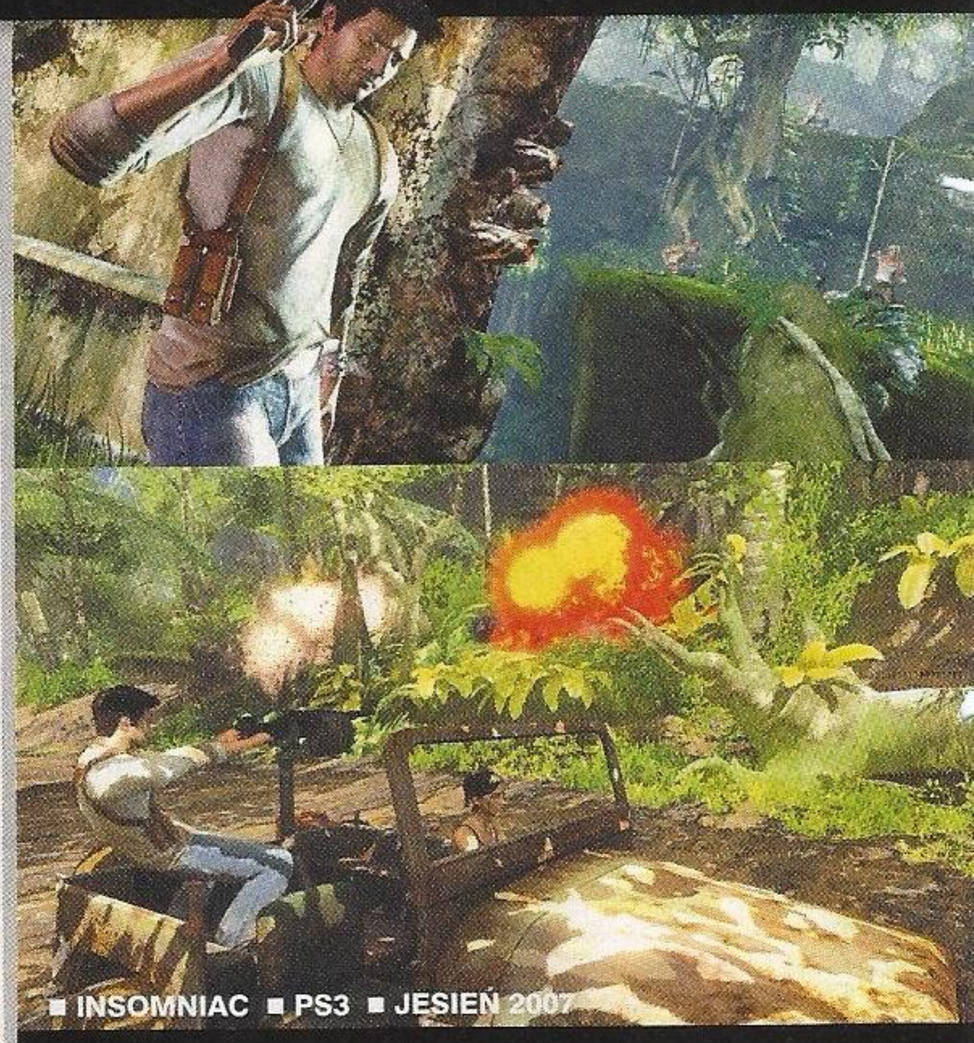
E3 newsflash

SZCZEGÓŁY NOWEGO PSP

Po wystawie napłynęło sporo ciekawych informacji na temat nowego modelu PSP. Przede wszystkim chodzi o to, że będzie wyposażony w dodatkowe kości pamięci, które posłużyć mają buforowaniu danych z płytki, co wyraźnie skróci czas ładowania gry. Druga ciekawa funkcja, to możliwość ładowania baterii przez kabel USB – tak, jak można to robić z telefonami. Co do baterii, to wyniknął jeden mało ciekawy szczegół. Wydłużenie czasu zabawy wynikać ma z... przełożenia baterii ze starszego modelu. Jednak ta jest większa gabarytowo, przez co miałaby wystawać z obudowy. Wierzymy, że można to jakoś nie tylko sensownie wyjaśnić, ale i zastosować. Poza tym wiemy już prawie na stówę, że Sony uruchomi wirtualną wypożyczalnię/sklep z filmami i serialami. A PSP dostanie swoją wersję Calling All Cars.

THE SIMPSONS GAME

Ponoć jeszcze tego lata do polskich kin trafi jeden z najbardziej oczekiwanych przez nas filmów tego roku. Wcale nie chodzi o Transformersy (na nie też czekamy), ale właśnie o pełnometrażowych Simpsonów. Oczywiście temu wydarzeniu towarzyszyć będzie pojawienie się na półkach sklepowych gry o takim samym tytule. Ostatnie inkarnacje growe głośnych filmów budzą w nas spore obawy. Pamiętając jednak ostatnią, bardzo fajną, produkcję z akcją osadzoną w Springfiled staramy się zachować spokój.
Na E3 pokazano nam nareszcie grywalną wersję hulającą na X360. O wersjach na słabsze sprzęty napiszemy niebawem. Konsola Microsoftu zachwyciła nas piękną grafiką. Tętniące życiem miasteczko wykonane jest (jak ostatnio) techniką cel-shadingu, przez co wygląda dokładnie tak, jak każdy fan mógłby to sobie wyobrazić, czy tam nawet wymarzyć. Do tego świetna fizyka i strona audio z wykorzystaniem prawdziwych aktorów zadbają, byśmy z dziką radością patrzyli na technikalia gry.
Sama rozgrywka odbiega nieco od znanego z Hit and Run schematu, który to kopiował założenia GTA. Tym razem postawiono na wykorzystywanie unikalnych umiejętności każdego z członków rodziny w celu rozwiązywania zagadek. Powinno się udać.



■ INSOMNIAC ■ PS3 ■ JESIEŃ 2007

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Nadciąga pogromca Lary Croft!

Przygodowe platformery z elementami akcji uwielbiamy za walki podnoszące poziom adrenaliny we krwi, ale przede wszystkim za wymagające precyzji i szybkiego podejmowania decyzji trudne sekwencje zręcznościowe. Najlepiej jeszcze, gdy droga do celu nie jest od początku jasna i trzeba jej sobie poszukać. Właśnie takim tytułem ma być Uncharted; żeby go ukończyć trzeba będzie się trochę wysilić, chociaż autorzy uparcie twierdzą, że starają się, by poziom trudności nie odstraszył także mniej zdolnych graczy.

Prezentowane demko pokazało wszystko, co chcielibyśmy zobaczyć. Duża wieża z zamkniętymi wyjściowymi drzwiami i kluczem do nich znajdującym się na jej szczycie, okazała się jedną wielką zagadką. Zabawa, jak w starym dobrym Tomb Raiderze, polegała na skakaniu po parapetach, pozostałościach klatki schodowej, czy przemykaniu po gzymsach. Gra będzie liniowa, autorzy opowiadając pewną historię chcą sprawić, by każdy poczuł się jakby oglądał wysokobudżetowy film przygodowy, a nie biegał bez celu po otwartym terenie, ale obiecują, że z każdej miejscówki da się wyjść na kilka sposobów. No i nie zabraknie łamigłówek, w demie na przykład trzeba było rozbujać się na linie w celu przepchnięcia kamiennego bloku.

Drugie imię gry, to walka, która póki co wymaga doszlifowania. Bohater nie zawsze chciał się przykleić do ściany, bo ten sam przycisk odpowiadał za sprint i turlanie się. Przeciwnicy, ubrani obowiązkowo w bandany i koszulki na ramiączkach (różnili się tylko kolorami ciuchów), trochę zbyt chętnie wystawiali się, by przyjąć kulkę, chociaż fajne jest, że nie stali w miejscu, tylko starali się podbiec do bohatera. Szkoda jednak, że problemy sprawiało im zrobienie użytku z ogromnego arsenału, jakim dysponują. Mają do dyspozycji i karabiny, i shotguny, nie brakuje granatów oraz pistoletów. Do pełnej wersji gry trafi zabawa w strzelanie z działka zamontowanego na samochodzie kierowanym przez Elenę, która poddana została drobnemu liftingowi. Nathanowi za to dołożono trochę więcej animacji, choć wciąż biega nieco sztywno, a w czasie skoku wygląda jakby sunął po szynie. Z drugiej strony ciężko nie zgubić szczęki widząc, jak nerwowo macha łapami lecąc nad przepaścią, czy poprawia uchwyt, gdy niepewnie zawiśnie na rękach. Czekamy na ten tytuł do listopada. ■■

inFAMOUS

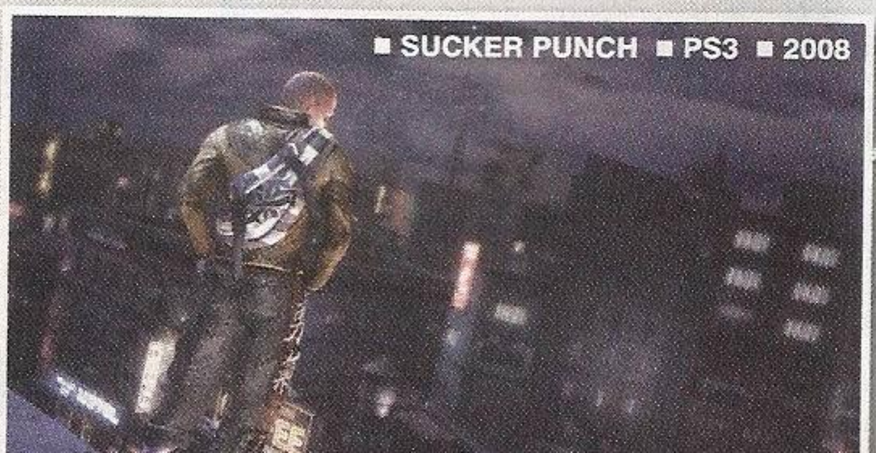
Świeża pozycja, choć pomysł już nie tak bardzo

Na początku zeszłego roku autorzy przygód Sly Coopera obwieścili światu rozpoczęcie prac nad ściśle tajnym projektem, o którym raczyli powiedzieć tylko tyle, że na pewno znajdzie się w nim tryb online. Niewielki to powód do radości, ale Sucker Punch jeszcze nie próbowali swoich sił przy multiplayerze, więc pewnie chcieli się pochwalić pierwszymi krokami postawionymi na tym polu.

Tegoroczne E3 przyniosło rozwiązanie zagadki. InFamous, to jedna z nielicznych, nie tylko świeżych IP, ale w ogóle jakichkolwiek nowych gier zapowiedzianych podczas wystawy.

Bohaterem jest gość o nadludzkiej mocy, mieszkaniec dużego miasta, po którym może poruszać się niemal bez ograniczeń. Brzmi, to trochę jak Crackdown. Superkoleżka boryka się z nie lada problemem, otóż nie wie, czy podążać za naukami wujka Bena (wielka moc, wielka odpowiedzialność i takie tam), czy biorąc przykład z doktora Bannera zdemolować pół miasta. Decyzję podejmie gracz, a jego działania odbiją się na psychice mieszkańców. Raczej nie polubią gościa atakującego ich piorunami, czy rzucającego dla zabawy autami, nie pomogą tłumaczenia, że chodzi o sprawdzenie, jak spisuje się odpowiedzialny za fizykę Havok.

Na zaprezentowanym zwiastunie widać było ludzi uciekających w panice przed ogromnym robotem niszczącym most. Dym z płonących furek ograniczał widoczność, ale w normalnych warunkach nawet z dachów wieżowców widać było przechodniów. Bohater biegnąc do robota przeskakiwał nad autami, efektownie turlając się po ich dachach i maskach. Po Heavenly Sword i Uncharted nasze oczekiwania względem animacji postaci na pewno wzrosną, więc lepiej, żeby się Sucker Punch w tym aspekcie postarali. Również w kwestii grafiki, bo szare, mroczne kolory, to za mało, byśmy padli na kolana z wrażenia. Mają czas, bo grę zapowiedziano dopiero na przyszły rok. ■■



■ SUCKER PUNCH ■ PS3 ■ 2008

GBA SP
349,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
379,-

NINTENDO DS LITE
569,-

PSP BASIC P.
659,-
PSP CERAMIC WHITE
TEL

GAMECUBE
OD
250,-

XBOX
599,-

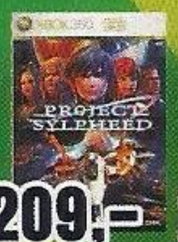
PS2 SLIM
479,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIECI TYLKO
59,-

PS3
2249,-

XBOX 360
PREMIUM
1389,-

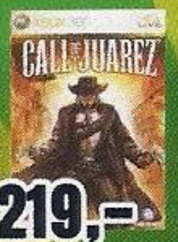
NINTENDO
Wii
1049,-

209,-

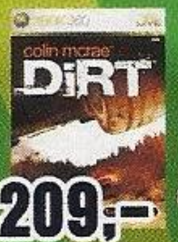


209,-

229,-



219,-



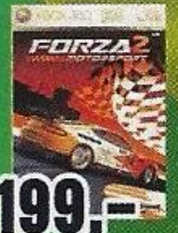
209,-

189,-

IRAS THE GREAT!

Zwycięskim samochodem z Forzy Motorsport 2 wykręcamy już nieziemskie czasy na xbox live, a dwie gry na xboxa ida do Iras.
Thx dla GameOnly za organizacje.

189,-



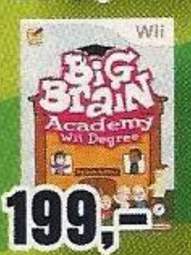
199,-

189,-

229,-

199,-

229,-



199,-

179

89,-

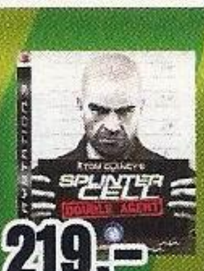
199,-

159,-

129,-

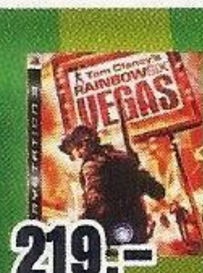
179,-

219,-



219,-

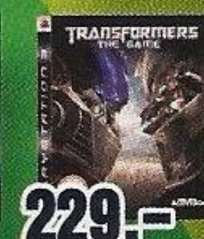
229,-



219,-

209,-

239,-



229,-

239,-

PSP i NDS

od 89,-
duży wybór gier

Jej, jaka smierdząca Ściera?!

WYSYŁKA W 24h

UWAGA!
ZMIANA ADRESU

JANA PAWŁA II 61 lokal 244 1p.
01-031 Warszawa / czynne 10-20

FIRMA ZASTRZEGO SOBIE PRAWO DO ZMIAN CEN.

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

E3 newsflash

STUNTMAN: IGNITION

Niedawno pisaliśmy Wam o nadchodzącej kontynuacji szalenie wymagającej gry Stuntman. „Kaskader" jednak nie był trudny sam z siebie, ale po części z niedoróbek, jakie przeszły przez beta-testy i kilku innych chorych akcji typu „jeden błąd – zaczynasz od początku". Druga część zrywa z siebie metkę gry dla maniaków. Teraz można będzie popełnić kilka błędów i zdobyć po prostu mniej okazały medal.
Na E3 pokazano w końcu multiplayer. Tak jak myśleliśmy – okazuje się, że producenci mają kilka ciekawych pomysłów. Najważniejsze, że gra zawierać będzie również klasyczne podejście do tej kwestii – podzielony ekran nawet dla czterech graczy. I to na każdej platformie. Oczywiście PS3 i X360 dostaną dodatkowo pełne wsparcie dla usług sieciowych, czyli wspólne czesanie wielu trików na raz. No właśnie – do rzeczy. W Stuntman pogramy w jednym z trzech trybów. Każdy wrzuca na tor do ośmiu śmiałków. W pierwszym sprawdzimy, jak dobrzy jesteśmy w punktowanych ewolucjach. Jednocześnie startują wszyscy, jednak nikt nikogo stuknąć nie może, ponieważ włączony jest tryb duchów. No i wszyscy jadą tym samym modelem fury, tylko w różnych barwach, żeby nikt nie miał handicapu. Drugi tryb polega prawie na tym samym – również zwycięzcą będzie ten, kto zgromadzi najwięcej punktów. Jednak teraz można już „wymieniać się lakierem" (czyli bezceremonialnie przepychać, dla mniej kumatych) z innym zawodnikami, jednocześnie kradnąc im pulę, którą właśnie zamykają. Czyli jeśli właśnie jedziemy sobie od jednego obiektu do drugiego i mamy mnożnik aktywny, to gdy ktoś w nas przywali, ukradnie nam dorobek.
Ostatnia dyscyplina to już czyste wyścigi. No, powiedzmy, że one również czerpią z głównego trybu i na trasie tym samym napotkamy kilka niebezpieczeństw oraz nieodzownych skrótów – nie wszystkie od razu będą dostępne, część trzeba otworzyć. Ciekawe, jak wyjdzie to wszystko w praniu – szczególnie interesuje nas to, jak poradzi sobie leciwa PS2.

SZCZĘŚLIWE SIÓDEMKI

Kto pamięta motyw z Lucky 7 z siódmego FF? Na japoński rynek trafi limitowana edycja PSP. W skład opakowania wejdzie biała konsolka (nowy model, ten cieńszy i lżejszy) z czarnymi motywami z gry Crisis Core: Final Fantasy VII, sama gra na UMD, jakieś kartki i łańcuszek do kluczy. Całość nazywa się Final Fantasy VII 10th Anniversary Limited Bundle PSP i do sprzedaży trafi trzynastego września za równowartość 212 dolarów. A o co chodzi z siódemkami? Jak nasze czułe oko wyłapało, zestaw jest limitowany i na rynek trafi 77,777 jego sztuk. Mamy dziwne wrażenie, że nawet gdyby doszła jeszcze jedna siódemka przed przecinkiem, to i tak zestaw sprzedałby się na pniu.

■ KONAMI ■ PS3 ■ 2008

METAL GEAR SOLID 4: GotP

E3 bez nowego trailera MGSa się nie liczy

Wie o tym doskonale Konami, wie również Sony i to właśnie na ich konferencji prasowej zjawił się Hideo Kojima, żeby pokazać światu najnowszy trailer, który niestety nie przyniósł wielu nowych informacji o grze. Przede wszystkim nie zaprezentowano w ogóle fragmentów rozgrywki, więc pozostało skupić się na oglądaniu filmu stanowiącego rozszerzenie zwiastunów znanych już z poprzednich E3 i TGSów. Rok temu najgłośniej komentowano nowy wygląd Raidena i pewnie dlatego Kojima postanowił pokazać długą i efektowną, choć miejscami przekombinowaną walkę cyborga z Vampem. Obaj panowie mocno się pokiereszowali, nawet przebili się ostrzami i chyba któryś z nich zginie w tym pojedynku. Niestety, klimatem i kolorystyką miejsce akcji aż za bardzo przypomina Bliski Wschód, nie można przez to nic powiedzieć o możliwościach silnika gry. Co z efektami świetlnymi, jak wygląda woda, czy występuje i jak bardzo naturalnie prezentuje się roślinność? Na te pytania jeszcze jakiś czas nie poznamy odpowiedzi.

Przed E3 Kojima przyznał, że sam do końca nie wie, jakim cudem cała historia się ze sobą zgadza (prawie, bo kilka nieścisłości da się wyłapać), ale na pewno większość sekretów zostanie wyjawiona w Guns of the Patriots. Na razie z dość słabych dialogów wywnioskowaliśmy, że Campbell bardzo chce się pozbyć Liquida, a skąd ma pieniądze i dla kogo pracuje, ciężko wyczuć. Może wskazówką jest podtytuł gry. Czyżby Snake po raz kolejny miał zostać wykorzystany? Czy stanie się w marionetką, prawdziwą bronią w rękach Patriotów? Wąż mówi, że nigdy nie był bohaterem, tylko zabójcą na zlecenie. Broniący wcześniej pewnych ideałów Snake, wypowiadający teraz takie słowa, to szok dla fanów serii. Z drugiej strony wygląda jakby walczył sam ze sobą i dlatego nie wykorzystuje idealnej okazji, by zabić Liquida. Pozwala mu odejść do helikoptera, w którym niemal na pewno znajduje się Naomi.

Pani doktor musiała mieć coś wspólnego z przejęciem kontroli nad żołnierzami, w których żyłach oprócz krwi krążą też nanomaszyny. Pod wpływem dziwnego dźwięku krzątający się wokół namiotów wojacy zaczęli się w pewnym momencie szamotać, wymiotować, a po chwili wszczęli między sobą bójki. Dotyczy to również ekipy Foxhound,

SOCOM: CONFRONTATION

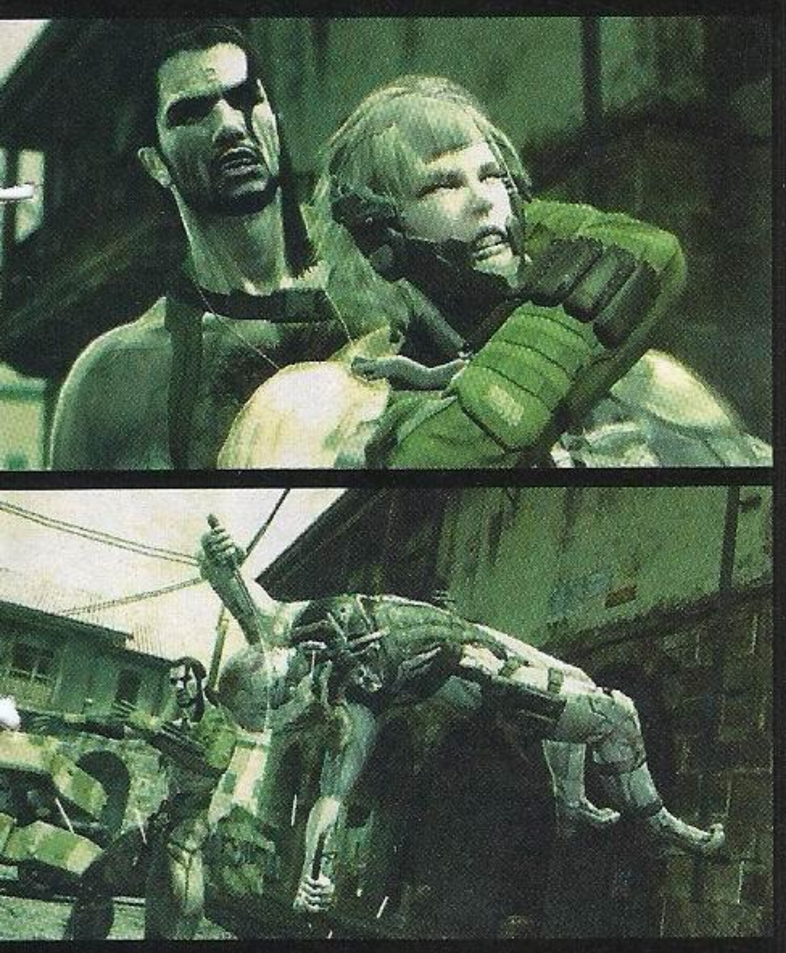
Czy stara seria poradzi sobie w nowych realiach?

Minęły czasy, gdy granie przez net na konsolach było czymś niezwykłym i SOCOM: Confrontation nie zdobędzie uznania tak łatwo, jak poprzednie części, nie mające konkurencji na PlayStation 2. Zobaczymy, czy zatrudnienie nowej ekipy, Slant Six, sprawi, że seria odnajdzie się na platformie nowej generacji. Gra być może trafi do sprzedaży w okolicach Gwiazdki, chociaż autorzy zdecydują dopiero, gdy będą pewni, że mają czym się pochwalić. Pojawi się również wersja do ściągnięcia za opłatą bezpośrednio z PS Network.

Niczym w Warhawku, w Socomie nie znajdzie się kampania dla pojedynczego gracza. To tytuł przeznaczony wyłącznie do zabawy w necie. Boje toczyć się będą na północy Afryki, a bohaterstwem wykażą się nie tylko Amerykanie, ale również żołnierze międzynarodowych jednostek specjalnych. Da się im zmienić wygląd, co przypadnie do gustu fanom zabawy w klanach, bo w końcu jakoś się wyróżnią na planowanych już dziś turniejach. Można spodziewać się prowadzonych w necie rankingów i pojawiających się czasem paczek (płatnych) z bonusami w postaci nowym map, broni, ale nie pojazdów. Z tych niestety zrezygnowano, podobnie jak z opcji wymiany danych z peespekowym Tactical Strike. Podobno obie gry zbytnio się różnią i autorzy nie mają pomysłu, co z tym fantem zrobić.

Na razie Confrontation nie odbiega od standardów serii. Na różnej wielkości mapach (w kilku trybach zmierzą się drużyny ośmio, szesnasto, lub trzydziestodwuosobowe) toczą się zacięte walki przeciętnie animowanych, sztywno poruszających się bohaterów. Gra nie wygląda tak dobrze, jak GRAW, ale niby otoczenie ma się niszczyć, więc kilka brzydko teksturowanych balkonów, samochodów i drzew rozwalimy, żeby wykurzyć czających się za nimi przeciwników. W tym snajperów korzystających ze znacznie większej niż do tej pory widoczności. Czekamy na więcej informacji. ■■

■ SLANT SIX ■ PS3 ■ JESIEŃ 2007



prócz jednego tajemniczego, zamaskowanego koleżki... Przez chwilę wydawało się, że to znany z poprzedniego trailera mężczyzna podobny do młodego Snake'a, ale spod maski wystawały blond włosy. Ciśnie się na usta pytanie, czy to przypadkiem nie Raiden, zanim stał się cyborgiem. Pamiętacie, że w Snake Eaterze Wąż mógł założyć maskę, by wyglądać jak Raikov? A co, jeśli w poprzednim filmiku z MGS4, to blondas miał na głowie przykrywkę w postaci twarzy Solida?

Dobrze, wystarczy już tych domysłów i teorii „z kosmosu", powróćmy do tegorocznego trailera. Nad muzyką pracuje Nobuko Toda do spółki z Harrym Gregsonem Williamsem i to słychać! Charakterystyczne skrzypce, bębny, a nawet chórki pozwalają spać spokojnie – zapowiada się najlepsza ścieżka dźwiękowa w historii serii. Szkoda, że do lektorów podkładających głos nie dołączył Cam Clarke. To on odgrywał rolę Liquid Snake'a, którego duch już całkiem przejął kontrolę nad ciałem Revolver Ocelota. Nie usłyszymy już charakterystycznie wypowiadanego „brother", nowy twór zwący się Liquid Ocelot przemawiać będzie głosem Pata Zimmermanna grającego wąsatego rewolwerowca w pierwszej i drugiej części gry.

To właściwie wszystkie informacje o GotP z E3, na którą to wystawę Kojima podobno w ogóle nie miał ochoty przyjeżdżać. Nowa forma kompletnie mu się nie podoba, ale z sentymentu (i dzięki „drobnym" naciskom ze strony Konami i Sony) pojawił się w Stanach. Grywalną wersję postanowił pokazać dopiero w Japonii na imprezie zorganizowanej z okazji dwudziestolecia serii Metal Gear. Niestety odbyła się w momencie oddawania numeru do druku, ale za miesiąc opiszemy jak wygląda GotP w akcji. ■■

■ FACTOR 5 ■ PS3 ■ JESIEŃ 2007

LAIR

Kto chce zostać jeźdźcem smoków?

Pierwszy grywalny kod Lair sprawdziliśmy ponad pół roku temu, a wrażenia spisaliśmy w grudniowym numerze N+. Tamta wczesna beta całkiem ładnie się prezentowała, ale nie wróżyliśmy po niej grze wielkich sukcesów. Nadszedł czas zmienić zdanie. Szykuje się bardzo mocny tytuł, w co każe wierzyć niemal gotowy kod.

Na pierwszy ogień idzie fenomenalna grafika, a przynajmniej do czasu wylądowania na ziemi, bo ląd wygląda na mocno niedopracowany. Proste teksturki i brzydkie krzaczki, to powód żeby jak najdłużej pozostawać w chmurach obserwując krajobraz z lotu... smoka. Zwierz spokojnie wpasowałby się zarówno kolorystyką, jak i efektami, jakie nałożono na jego cielsko, do gier hulających na silniku Unreal 3.0. Złożona z ogromnej liczby polygonów bestia pomimo swej wielkości porusza się płynnie i z gracją. Z łatwością pożera kolejnych nie mogących mu zrobić krzywdy wrogich rycerzy, błyskawicznie uderza swoim cielskiem i skrzydłami w podłoże, gdy w odpowiedni sposób machnie się Sixaxisem. Największe wrażenie robi jednak światło i woda, a szczególnie ich kombinacja, czyli promienie słoneczne odbijające się w morzu, lub krople deszczu rozpryskujące się na ciele smoka w czasie burzy z piorunami. Ciężko to opisać słowami i w ogóle zrozumieć, jak ta gra może być tak ładna, przy sporej widoczności, tysiącach małych rycerzy biegających poniżej, otwartym terenie i kilku nastu(dziesięciu?) innych smokach latających dookoła.

Zupełnie jak pół roku temu, będąc w powietrzu momentami ciężko się połapać, co się w ogóle dzieje, kto jest przeciwnikiem, a kto sprzymierzeńcem. Z pomocą przychodzi specjalny tryb namierzania wrogów, obraz staje się czarno-biały, a cele zaznaczają się na czerwono. Wystarczy nacisnąć dół na krzyżaku i szybko uzyskuje się informację o tym, kogo zmasakrować. Chociaż czasem, szczególnie w większym zamieszaniu,

po prostu klepie się przycisk odpowiedzialny za atak, a smok automatycznie łapie pierwszego z brzegu przeciwnika. Najpierw jednak trzeba podlecieć, co nie powinno sprawiać problemu, bo sterowanie jest bardzo czułe, ale na wypadek jakby ktoś jeszcze nie wiedział, to przypominamy, że o kierunku lotu decyduje się nie gałką analogową, a wychylając Sixaxisa. Umiejętność odpowiedniego poruszania padem jest niezbędna do wygrania podniebnych pojedynków, gdy dwa lecące obok siebie smoki próbują się nawzajem obić, wpadając na siebie. Z przeciwnikiem trzeba się zrównać, a następnie mocno szarpnąć padem w jego kierunku, jakby się chciało samochodem staranować auto jadące obok. Zdarzają się też momenty rodem z mordobić. Dwa lecące obok siebie smoki uderzają się pazurami, zioną ogniem (lub lodem, zależy od gatunku stwora), mogą też blokować ataki.

Wszystkie te walki czekają na śmiałków w misjach polegających na obronie murów zamku przed wrogą armią, ochronie konwoju, czy szturmowaniu wielkiej, obracającej się wieży, z której ktoś wypuszcza potężne wiązki energii strącającej smoki. Zapowiada się pasjonująca, choć momentami trochę chaotyczna zabawa. Jak to będzie z Lairem – okaże się jesienią. ■■

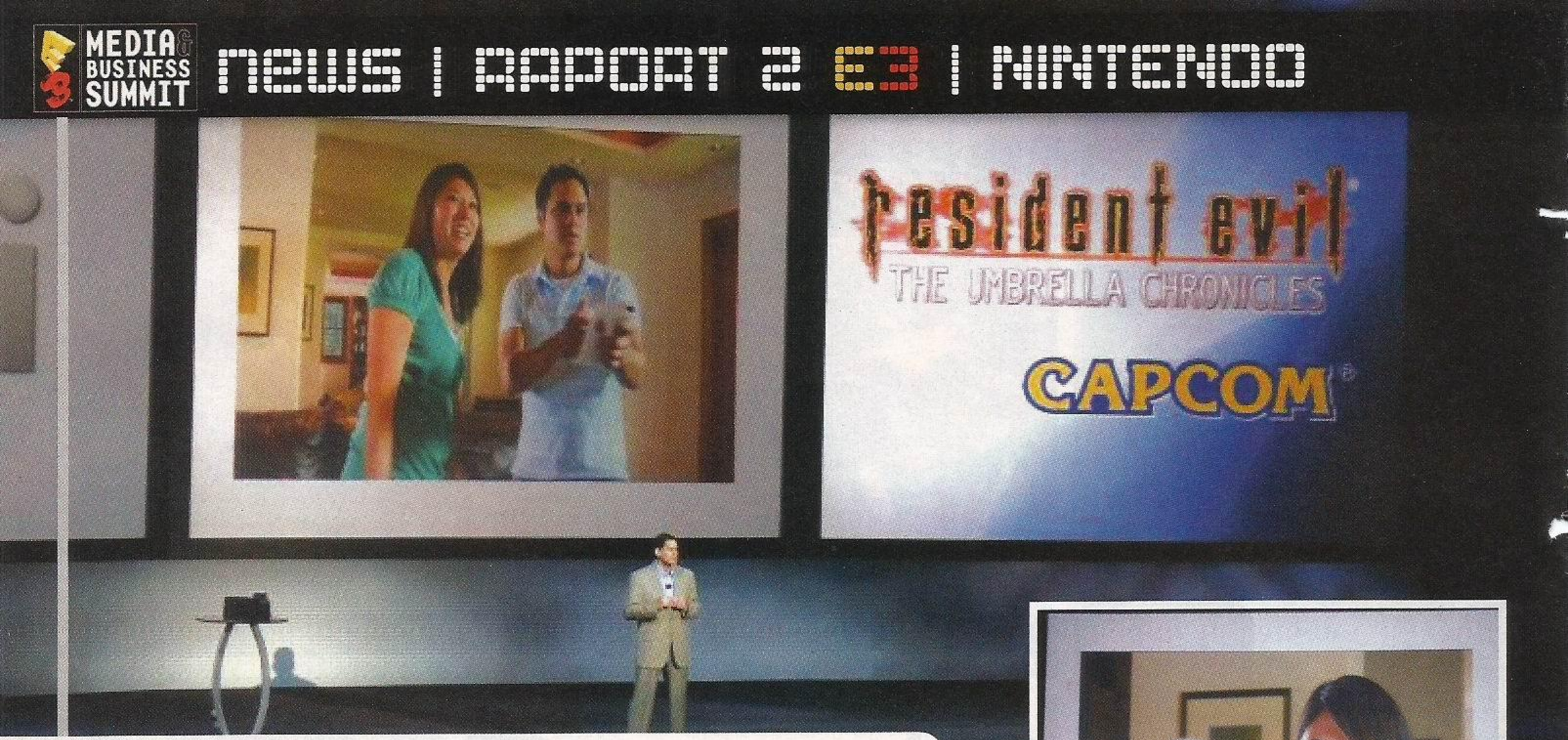
UNREAL TOURNAMENT 3

Czasowy exclusive dla PS3. Czy to Sony sypnęło kasą, czy Epic boi się Halo 3?

Nikt przy zdrowych zmysłach nie ma ochoty wydawać gry w czasie premiery fpp Bungie, więc może dlatego dopiero na początku przyszłego roku UT3 ukaże się na Xboxa 360. Za to jeszcze przed Gwiazdką zagrają weń posiadacze PS3 i PC, choć jeszcze nie wiadomo, czy da się sklepać pecetowców przez net. Niedługo powinny zostać przeprowadzone testy i jeśli autorzy zdecydują się zaimplementować tę opcję, znów poszkodowani będą posiadacze konsoli Microsoftu. Oni już teraz powinni zapomnieć o zabawie z „kloniarzami" przez Live. Mało tego, nawet nie ściągną modów stworzonych przez społeczność graczy, za to bez problemu zrobi to każdy, kto zaopatrzy się w wersję na PS3. Konsola Sony nie jest faworyzowana, jak twierdzą autorzy, tylko zastosowane w niej oprogramowanie open-source pozwala na zapewnienie pełnej kompatybilności z pecetowym Unrealem. UT3 wygląda w tej chwili identycznie zarówno na PS3, jak i PC, ale tylko konsolowa wersja pozwoli na sterowanie pojazdami, a nawet wystrzeloną rakietą, za pomocą Sixaxisa. Jak to wypadnie przekonamy się w listopadzie, kiedy to ukaże się ta hulająca na Unreal Engine 3 podobna do Gearsów, ale bardziej kolorowa gra. Autorzy mówią, że w tej chwili jest znacznie lepiej zoptymalizowana od GoWa na tym samym etapie prac, zapowiada się zatem prawdziwa uczta nie tylko dla oka.

UT3 to przede wszystkim walka w multi – w pełnej wersji znajdzie się czterdzieści map, a na każdej zmierzy się jednorazowo max dwudziestu czterech graczy, lub botów korzystających z jedenastu typów broni (każda ma dwa rodzaje ataku, zwykły i alternatywny). Na każdej planszy znajdą się liczne power-upy, w tym nawet niewidzialność, ale największą atrakcję stanowić będą pojazdy w liczbie ponad dwudziestu, za sterami których chcemy natychmiast zasiąść. Konkretnie grzeje nas wielki robot na trzech nogach, strzelający na dalekie odległości potężną wiązką energii. Potrafi też ogłuszyć i skosić z karabinu maszynowego znajdujących się tuż pod nim graczy. Zapowiada się piękna rzeźnia, obowiązkowa pozycja dla fanów online'owego strzelania. ■■

■ EPIC ■ PS3 ■ JESIEŃ 2007



NINTENDO: JESZCZE WIĘCEJ KONTROLERÓW

Pilot i grucha to zdecydowanie za mało

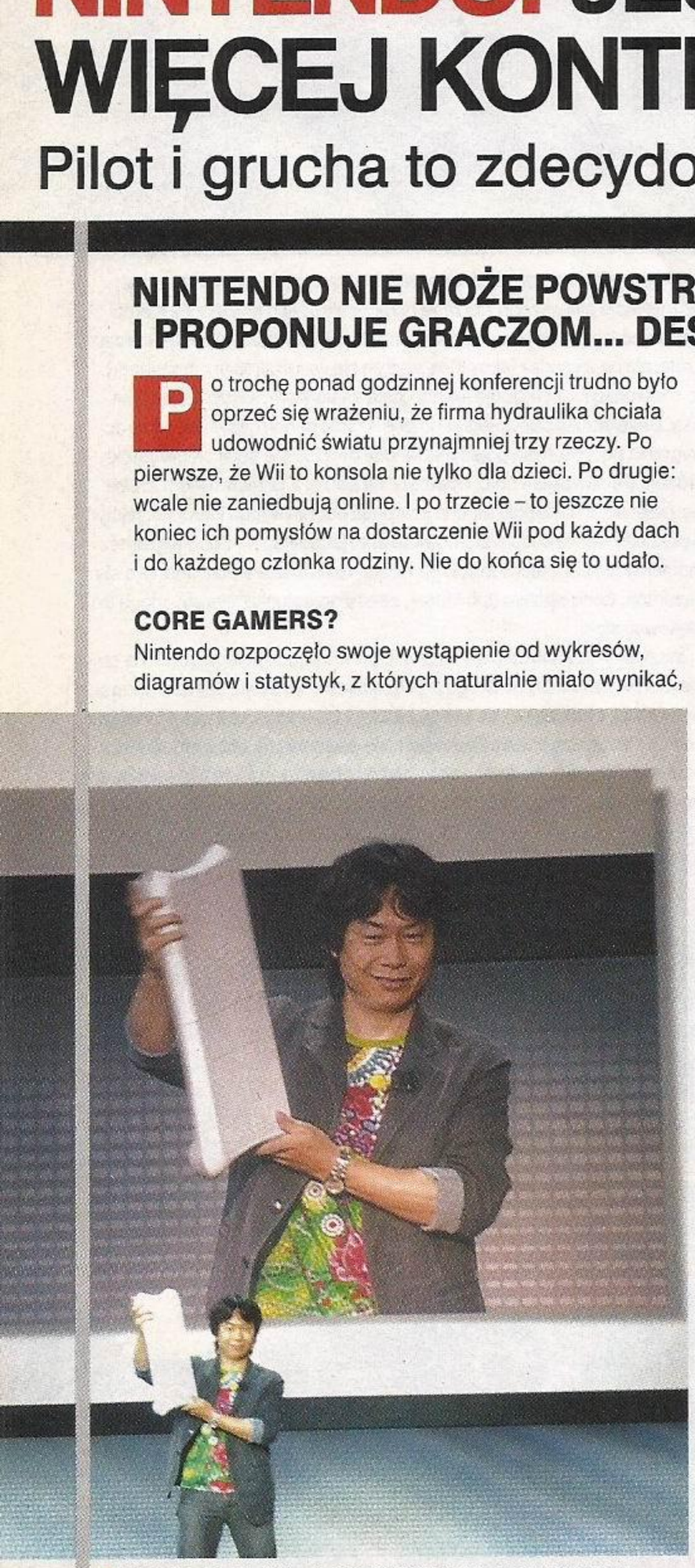
NINTENDO NIE MOŻE POWSTRZYMAĆ SIĘ OD PRODUKCJI NOWYCH KONTROLERÓW I PROPONUJE GRACZOM... DESECZKĘ I RĄCZKĘ

Po trochę ponad godzinnej konferencji trudno było oprzeć się wrażeniu, że firma hydraulika chciała udowodnić światu przynajmniej trzy rzeczy. Po pierwsze, że Wii to konsola nie tylko dla dzieci. Po drugie: wcale nie zaniedbują online. I po trzecie – to jeszcze nie koniec ich pomysłów na dostarczenie Wii pod każdy dach i do każdego członka rodziny. Nie do końca się to udało.

CORE GAMERS?

Nintendo rozpoczęło swoje wystąpienie od wykresów, diagramów i statystyk, z których naturalnie miało wynikać, że rządzą światem. Fakt faktem, że nie jest to tak dalekie od prawdy. Poza tym dość długie prezentowanie liczb miało na celu jeszcze jedną rzecz: pokazać, że produkty N trafiają do wszystkich. Zarówno doświadczonych graczy, jak i osób po czterdziestce, czy ogólnie pojętej płci pięknej. Popularny Reggie z Nintendo of America wykazywał, że to dzięki nim rynek gier video rośnie i przyciąga do tej gałęzi rozrywki nowych klientów. Być może miał rację, ale na sali wszyscy czekali na mięsko, czyli nowe gry.

Niestety, większość była zawiedziona. Ninty postanowiło zmierzyć się z zarzutem, że opuszcza tak zwanych core-gamers, tylko że wybrało słabe argumenty. Super Smash Bros. Brawl, Zelda: Phantom Hourglass, Super Mario Galaxy i Metroid Prime 3 to z pewnością gry, które osiągną sukces, ale oglądaliśmy je już rok temu podczas debiutu Wii na E3. Do tego sympatyczna pani, która wyszła na scenę i prezentowała dzieło panów z Retro Studios, miała problemy z opanowaniem sterowania. To chyba przez stres, bo jak przeczytacie na następnych stronach, nowe przygody Samus są pod tym względem oszlifowane niczym diament. Dziwi decyzja Nintendo, by nie zaprezentować tytułów, które naprawdę mogłyby przekonać, że Wii dostanie skomplikowane gry. Na E3 kilka się takich znalazło, tylko słabo je eksponowano. Rok temu Satoru Iwata obiecywał tytuły dla starszych graczy, o czym świadczyć miały zajawki Disaster czy Project Hammer – podczas tegorocznego E3 nikt tych nazw nawet nie wymówił. Prace nad tą drugą grą zostały prawdopodobnie w ogóle wstrzymane. Szkoda. Zabrakło też szybkiego rzutu okiem na ogół zapowiedzianych produkcji. A jak Nintendo zdążyło się pochwalić, do końca roku na Wii ma trafić około stu gier. NDS dostanie o czterdzieści więcej.



■ E3 2037: dziewięćdziesięcioletni Shigeru Miyamoto wlatuje na jetpacku na scenę... No dobra – Shigsy pokazuje Wii Board.

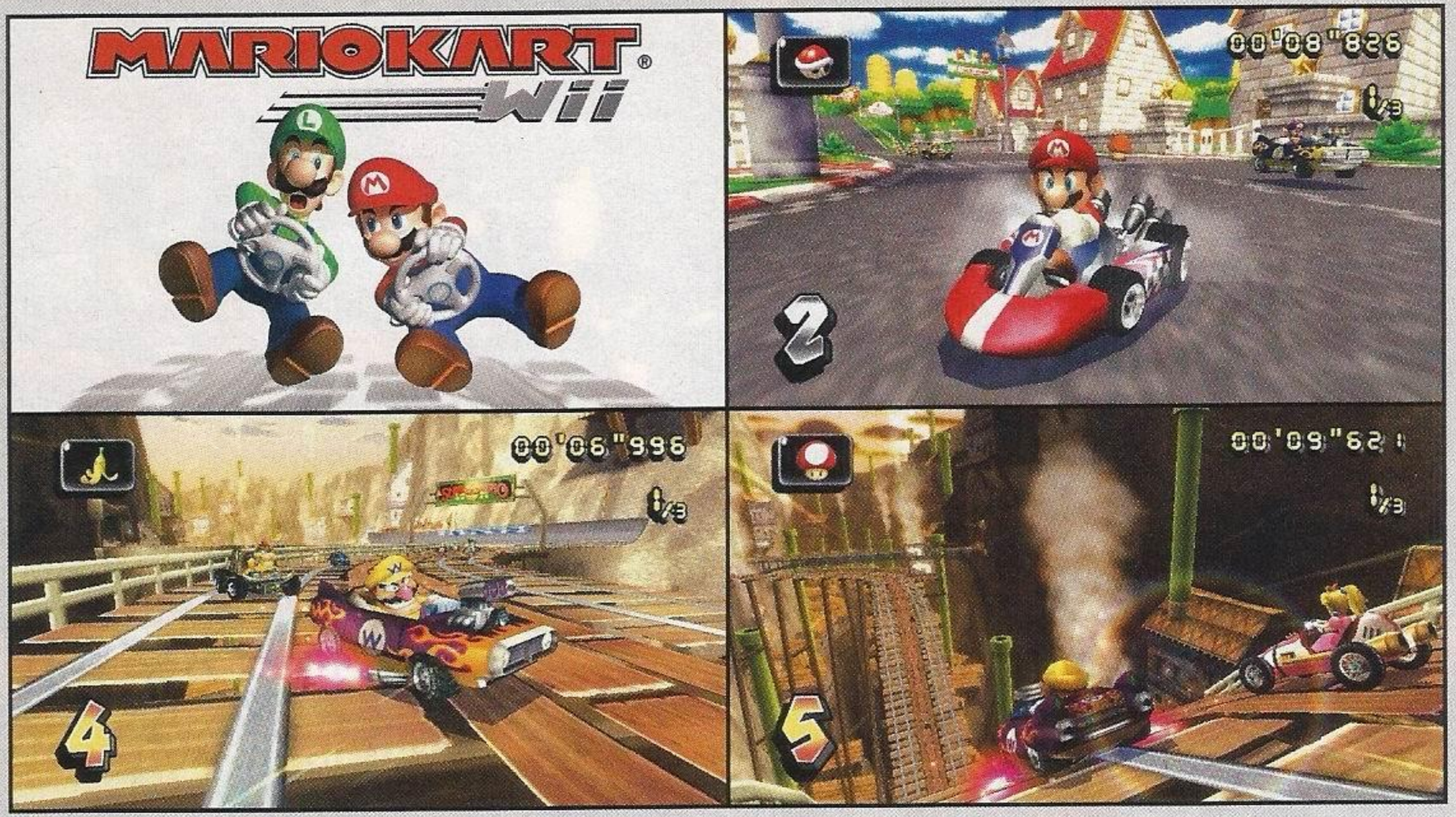
DOGONIĆ MICROSOFT...

Kilka chwil konferencji poświęcono rozgrywce online. Pomijając liczby, które miały udowodnić dominację N również na tej płaszczyźnie, rzucono także kilka konkretnych zapowiedzi. Pierwszą, o której świat dowiedział się jeszcze na kilka dni przed E3, nazywa się WiiWare. Jest to nowa opcja w WiiShop, gdzie do tej pory było można kupić retro-gry z Virtual Console lub też przeglądarkę Opery. Teraz dojdą zupełnie nowe pozycje, tworzone z myślą o tej usłudze. Xbox Live Arcade oferuje tego typu produkcje od dłuższego czasu, jednak Nintendo robi, choć spóźniony, krok w dobrym kierunku. Pierwszy niskobudżetowy tytuł będzie nosił nazwę Twist'n'Paint, a cała usługa wystartuje na początku przyszłego roku. Wcześniej, bo na jesieni, wystartuje kanał o nazwie Check Mii Out. Jak nazwa wskazuje, jest on poświęcony Mii-ludkom, czyli awatarom tworzonym w menu konsoli. Dzięki nowej opcji gracze będą mogli prezentować szerokiemu gronu swoje projekty, obiecywane są również oparte na tym pomyśle konkursy. Powiedzmy: na najlepszą podobiznę Busha. No nie możemy się wprost doczekać...

■ Szczęśliwe dzieci. Szczęśliwi rodzice. Szczęśliwe kobiety. Szczęśliwi starcy. Wszyscy w pełni szczęścia, bo mają Wii... OK, Nintendo, naprawdę rozumiemy Wasze przesłanie. Naprawdę. Starczy.

NA SCENĘ WKROCZYŁ SHIGERU MIYAMOTO, KTÓRY OZNAJMIŁ, ŻE GRĄ, KTÓRĄ NAJBARDZIEJ CHCIAŁ NAM DZIŚ POKAZAĆ, NIE JEST SUPER MARIO GALAXY ANI MARIO KART WII, TYLKO... WII FIT

Przejdźmy jednak do gier. Nintendo pochwaliło się współpracą z Electronic Arts, dzięki której najbliższe wydania ich sportowych serii również w Wii-ersji pozwolą na rozgrywkę online. Mowa konkretnie o Maddenie i Fifie, nieznane są losy NBA Live w tej kwestii. Reggie za to puścił parę z ust na temat nowego Medal of Honor (prawdopodobnie będzie to Heroes 2) – EA dorzuci do niego rozgrywkę w sieci dla nawet trzydziestu dwóch osób! Chcemy zobaczyć, jak Wii sobie z tym poradzi. Na platformie Nintendo tego jeszcze nie było. Od siebie Nintendo



MARIO KART WII

Najgłośniejszą nowością tegorocznej prezentacji Nintendo jest oczywiście kolejna inkarnacja Mario Kart. Tak, nam też jest przykro. Oczywiście nie mamy nic przeciw samym kartom z Marianem, Yoshim i resztą ekipy, a wręcz przeciwnie – doskonale bawimy się przy każdej części, ale trochę szkoda, że Ninty nie zdecydowało się na tej, największej w końcu imprezie, podczas której oczy całego grającego świata zwrócone są w stronę relacjonujących je mediów, na zaprezentowanie czegoś naprawdę nowego i oryginalnego, z czego przecież zawsze słynęli. Karty będą na pewno spoko (& shit), ale czy mają taki sam power, jak pierwsza prezentacja czwartego Residenta, albo REmake'a? Nowej Zeldy? Widać musi nam wystarczyć Wii Fit.

dorzuciło nowego Mario Kart. Wprawdzie skąpiło strasznie szczegółów, wiadomo jednak, że ukaże się w pierwszeJ połowie przyszłego roku, a poprzez Wi-Fi Connections pościga się przynajmniej dwanaście osób. Słodko.

ZABAWKI

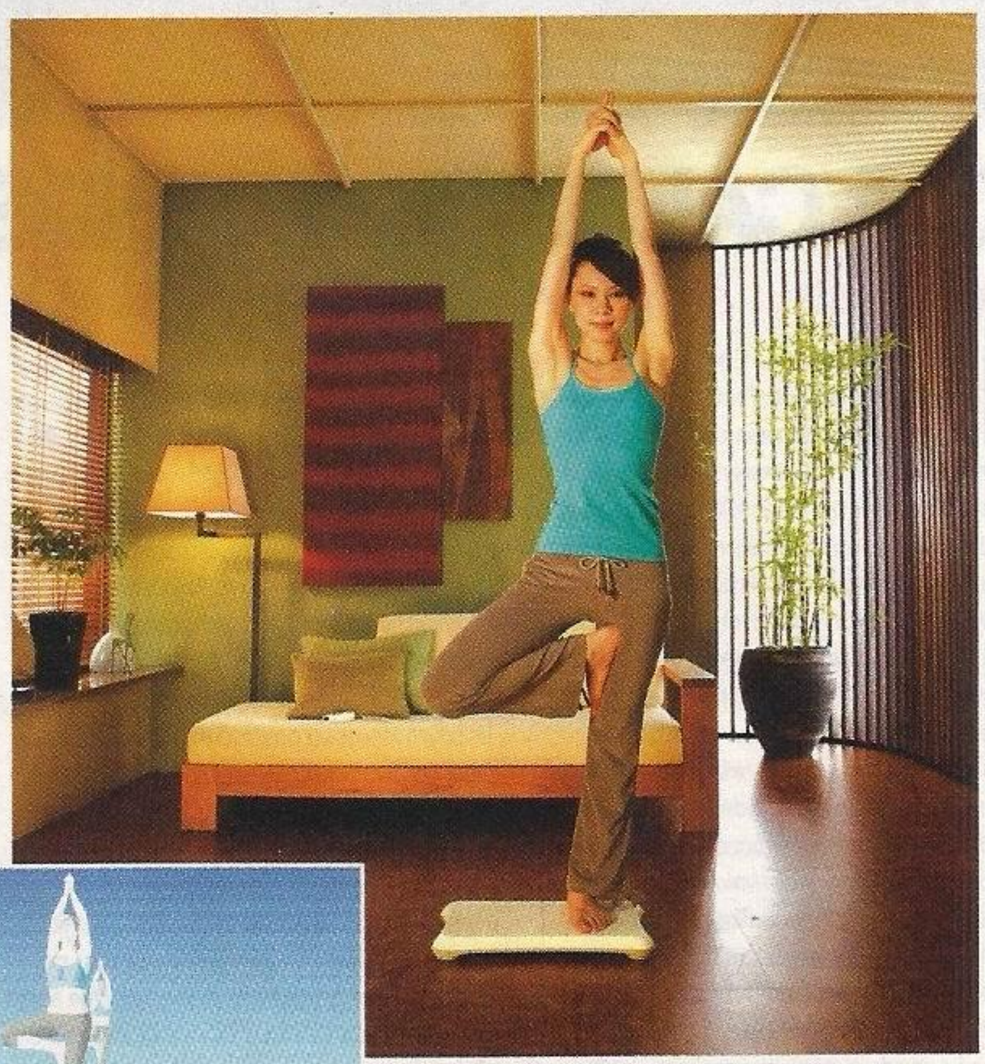
Choć wiele osób wciąż patrzy krzywo na zestaw wiilot+grucha, Iwata i spółka nie odpuszczają. Na konferencji pokazano aż dwie „nakładki" na pilota oraz zupełnie nowy kontroler. Pierwsza to Wii Wheel (nie lepiej Wiil?), czyli kierownica, która wystartuje razem z Mario Kart Wii. W środek kółka wpinamy pilota i już możemy się łudzić, że jest fajnie. A to dlatego, że całość jest mała, wygląda dość biednie, a podobny bajer dodawało już Ubi do jednego ze swoich crapów, a konkretnie do GT Pro Series. O wiele ciekawiej prezentuje się Wii Zapper. Jest to obudowa przypominająca kształtem mały karabinek i tak też trzymana. W lufę wsuwany jest wiilot, w kolbę grucha, tak by mieć dostęp do analoga. Wygląda to całkiem zabawnie

■ Oto dwie z trzech nowości Ninty w całej okazałości: Wii Balance Board, której pomysł jest całkiem spoko, oraz Wii Zapper.

– na promocyjnym filmiku facet przeładowywał broń ruchem Zappera do góry. Nakładka trafi do sklepów pod koniec roku za dziewiętnaście dolarów, prawdopodobnie w zestawie z prostymi mini-gierkami. Zapper ma się sprawdzić doskonale w takich grach, jak: Resident Evil: Umbrella Chronicles, Ghost Squad czy właśnie nowy Medal of Honor, co pokazano podczas konferencji.

Jednak największy szok Nintendo zostawiło na sam koniec. Na scenę wkroczył Shigeru Miyamoto, który oznajmił, że grą, którą najbardziej chciał nam dziś pokazać, nie jest Super Mario Galaxy ani Mario Kart Wii, tylko... Wii Fit. Co to? Zestaw ćwiczeń fizycznych (typu: aerobik, yoga, pompki), robiących użytek z Wii Balance Board. A co to z kolei? Lepiej usiądźcie. To nowy kontroler, będący połączeniem maty do tańczenia, steppera i wagi łazienkowej, wyglądem przypominający tą ostatnią. Na WBB staje się obiema nogami, a mata mierzy nacisk na przód i tył każdej stopy. Dzięki temu wie, czy poprawnie wykonujesz ćwiczenia. Wii Fit będzie miało ich szeroki wachlarz, sprawdzi również postępy gracza (choć to chyba złe słowo), jego wagę i obliczy BMI.

Wii Fit zdaje się być rozwinięciem idei Wii Sports, ale nie jest już nawet grą dla casuali – to w sumie program do ćwiczeń. Choć gry korzystające z maty oczywiście mogą się pojawić; Shigsy wspominał coś o snowboardzie i deskorolce. Pokazano również mini-grę polegającą na odbijaniu piłki do nogi głową. Co prawda my chętniej ujrzelibyśmy Eternal Darkness 2 czy nowe F-Zero niż kolejny dziwny kontroler, ale doceniamy pomysł i nie mamy wątpliwości, że Wii Fit wypchnie konsolę Nintendo na szczyty popularności. Firma chce uczynić ze swego dziecka centrum domowej rozrywki, ale w innym sensie niż konkurencja. To nie ma być multimedialny kombajn, ale sprzęt, na którym ojciec zagra w kręgle, matka spali kilka kalorii, syn zagłębi się w Metroida, a młodsza siostra zaprosi koleżanki na Mario Party. Mimo wszystko konferencja Nintendo zawiodła. Była po prostu nudna i rzadko podnosiła ciśnienie, jak zresztą większa część tegorocznego E3. Nie znaczy jednak, że nie pokazano żadnych ciekawych gier – przeczytacie o nich na następnych stronach. O tych mniej ciekawych również. ■■



■ Nie mogło zabraknąć propagandy w postaci materiałów prezentujących ludzi zabawiających się z Wii Balance Board.

NEOcomments

KAXI

Nie ukrywam, że wiązałem spore nadzieje z tegoroczną wystawą. Na kilka dni przed E3 sprawiłem sobie Wii i chciałem zobaczyć, czy była to dobra decyzja. Niestety Nintendo nie dało mi odpowiedzi. Myślałem, że po roku pełnym sukcesów zaszaleją i zaskoczą nas zupełnie nowymi tytułami, które przekonają do konsoli największych malkontentów. Niestety, Wii Fit i Mario Kart nimi nie są. W ogóle cała konferencja była dość uboga w gry, więcej tu chwalenia się liczbami i przekonywaniem do filozofii. Gdzie te czasy, kiedy E3 dostarczało zapowiedzi na najbliższy rok albo i dalej? Tym razem zabrakło nawet niektórych tytułów, które mają mieć premierę lada moment. Nowa forma imprezy zdecydowanie się jej nie przysłużyła, bo choć Sony i Microsoft wypadły lepiej, to nie powiem, bym był usatysfakcjonowany.

MIELU

Nintendo za bardzo skupia się na pierdółkach, które sprzedają się tylko dlatego, że są tanie. Co to za problem dla kogoś, kto zarabia dwa klocki wyrzucić dwie stówki na konsolę (w USA) i dołożyć dwie dyszki na zbędny kawałek plastiku? Żaden, jakbyśmy mieli taki stosunek cen do zarobków, jak Amerykanie, to Zappera, kierownicę i nawet ten śmieszny fitnessowy steper kupiłbym bez zastanowienia. Ale nie mamy i szkoda mi wydać setkę (mniej więcej tyle wyjdzie za Zappera) na coś, co sobie domowym sposobem mogę zmontować z kilku deseczek. A Wii Fit jest powolne, ślamazarne i jakbym chciał się ruszać w takim tempie, jak ludzie na konferencji, to może zrzuciłbym wagi pół kilo po roku. Ninty odjechało od normalnego grania w stronę gadżetów rodem z telezakupów Mango. Prócz Mario Kart, Nights, Mario Galaxy i przygód Samus Aran nie widzę tytułów, w które chciałbym grać i wielokrotnie do nich wracać. Party games, wciąż lepsze oferuje PS2 (SingStar, Guitar Hero, Dance Dance Revo i tak dalej), więc Wii coraz mniej mnie interesuje.
Inna bajka, to DS, na którego zapowiedziano masę świetnych tytułów. Jaka szkoda, że ta doskonała zabawka nie ma u nas praktycznie żadnego wsparcia ze strony dystrybutora.

GULASH

Fiu fiu fiu... gdy po przydługim wstępie rodem z konferencji Sony (tabelki, słupki, wykresy, jak to my rządzimy, blablabla) na arenę wyskoczył Miyamoto, myślałem, że zaraz wyciągnie czerwoną czapkę i zacznie tańczyć i śpiewać, by tylko rozruszać ziewającą publikę. Tymczasem Shigsy wyciągnął... Deseczkę? No dobra, wiemy już co i jak z tym Wii Fitem, ale i nie dziwię się, że Ninty zdecydowało się pokazać to urządzenie na najbardziej nagłośnionej imprezie branży gier video w świecie, bo dostaną sporo miejsca w prasie, w necie i w TV, ale z grami video w naszym rozumieniu ma to już chyba niewiele wpólnego. Nintendo stawia na rodzinną rozrywkę i dobrze im z tym.

E3 newsflash

TRAUMA CENTER: NEW BLOOD

Europa wciąż czeka na symulator chirurga od Atlusa, a Nintendo zapowiedziało już sequel, co wiąże się z ciepłym przyjęciem tytułu w Japonii i Stanach. „Nowa krew" przenosi akcję z Kraju Kwitnącej Wiśni do USA, gdzie na chirurga ma czekać więcej wyzwań i okazji do uratowania zdrowia lub życia. Rekonstrukcja mięśni, wycinanie woreczka, wszczepianie rozrusznika – chleb powszedni. Główną postacią zostanie dr Markus Vaughn, który porzucił politykę dla medycyny. Współpracuje z nim obiecująca, młoda pani doktor imieniem Valerie. Fabuła ma się toczyć wokół nie do końca jasnego zamknięcia ich placówki. Największą nowością ma być tryb kooperacji dla dwóch osób. Współpraca przy skomplikowanej operacji? Jesteśmy na tak! Oprócz tego developer obiecuje ranking online (choć nie wiemy jeszcze, na jakiej podstawie mają być ocenianie osiągnięcia gracza) oraz pełen dubbing. Data premiery wciąż pozostaje tajemnicą (lekarską), ale stawiamy na końcówkę bieżącego roku w Ameryce. U nas za ruski rok.

CRUIS'N

Midway na zamkniętym pokazie zaprezentowało pierwszy film z jednego z pierwszych arcade'owych racerów dla Wii. Cruis'n to kolejna odsłona serii, która trochę rozgłosu zyskała dwie generacje temu. Nie ma mowy o śladzie symulacji, liczy się efektowny pęd do mety. W sequelu przywitamy między innymi nowy system trików i ewolucji – samochody po wybiciu się z hopki będą kręcić piruety. Do tego fury mają być licencjonowane, nie zabraknie również tak popularnego tuningu. Premiera w listopadzie.

BLOCKS

Szumie zapowiadana gra Stevena Spielberga na Wii okazała się grą logiczno-zręcznościową. Za pomocą pointera będziemy przewracać, wysuwać i rozwalać klocki, zależnie od wytycznych na danej planszy. Wszystko w dość ubogiej oprawie, ale zaprojektowanej z jajem. Fizyka klocków ma działać jak prawdziwa, tylko że jakoś nas to nie grzeje. Na płytce znajdą się setki przygotowanych leveli oraz liczne opcje zabawy zarówno dla samotnika jak i kilku osób. Data premiery nie jest jeszcze znana.

GEOMETRY WARS: GALAXIES

NNa Wii i DSa zmierza kolejna z inkarnacji przedwiecznego shootera, oczywiście w nowych szatkach, choć nie tak ładnych, jak to, co można obejrzeć w GW ściągniętym z Xbox Live! Arcade. Za to ze sterowaniem dostosowanym do możliwości obu konsol Ninty – będzie machanie pilotem i pukanie rysikiem.

■ RETRO STUDIOS ■ Wii ■ JESIEŃ 2007

METROID PRIME 3: CORRUPTION

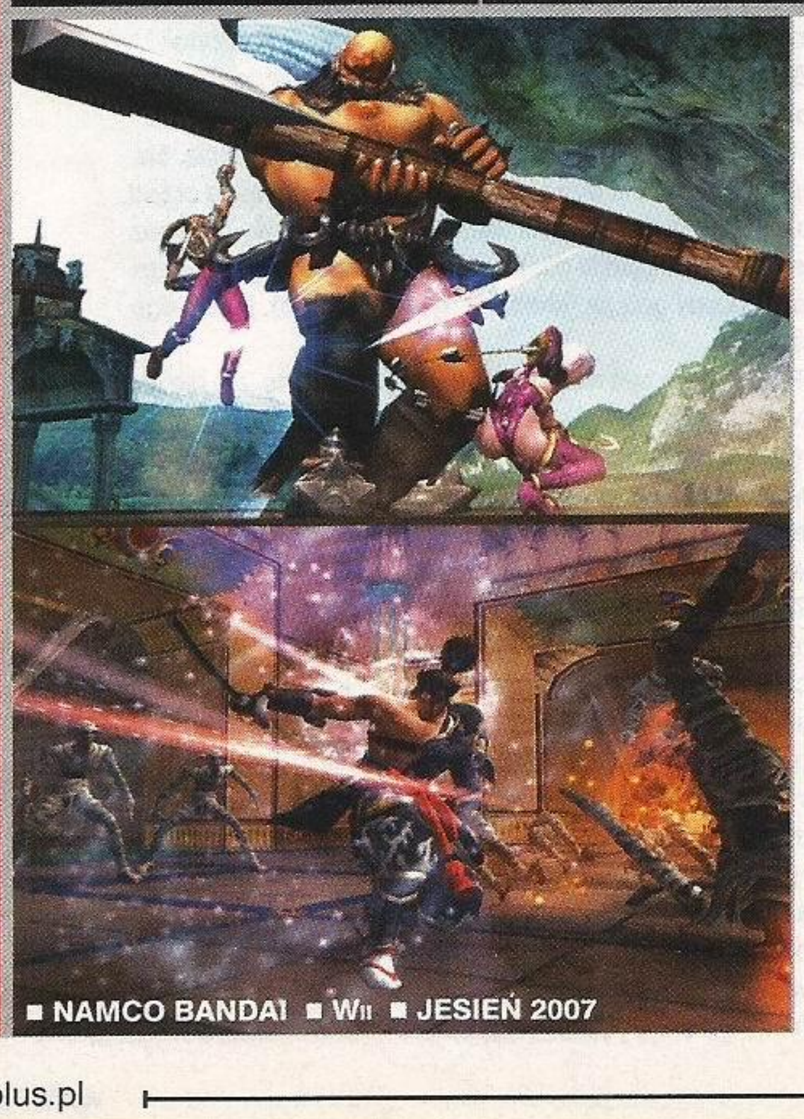
Samus Aran po raz kolejny ratuje Nintendo

Absolutnym i niekwestionowanym numerem jeden w dziedzinie Wii na E3 było zwieńczenie trylogii Metroid Prime. Po udanym, ale jednak mało odkrywczym Echoes, Retro Studios jest na najlepszej drodze, by pobić legendarny już pierwowzór. Corruption to w tej chwili najbardziej next-genowa gra, jaka zmierza na Wii.

Rok temu narzekaliśmy, że trzecie przygody Samus wyglądają niewiele lepiej niż na GCN. Na szczęście to uległo zmianie i choć nikt nie da się oszukać, że gra hula na X360 czy PS3, nie ma wątpliwości, że takiej oprawy na Kostce nie mieliśmy szans ujrzeć. Miejscówki są teraz dużo obszerniejsze, nie brakuje otwartych przestrzeni, gdzie widok ciągnie się aż po horyzont, choć Metroid nie stał się oczywiście nagle klonem GTA. Architektura wspięła się o jeszcze kilka szczebli wyżej, otoczenie aż kipi detalami, a wszystko jest obleczone teksturami, jakich na Wii jeszcze nie widzieliście. Jednak Retro Studios to mistrzowie smacznych efektów. Odbicie twarzy Samus w wizjerze wygląda lepiej niż kiedykolwiek, wiele obiektów ślicznie się mieni, a wybuchy i rozbłyski robią miłe wrażenie. Do tego realistyczne cienie, przyjemny i rozsądnie użyty bloom, podciągnięta fizyka oraz 60 klatek animacji na sekundę – w sumie dostaniemy grę, która choć hula na słabszym sprzęcie, nie ma się czego wstydzić. Wręcz przeciwnie, zachwyca. Retro postanowiło uczynić całą przygodę bardziej epicką i podciągniętą do dzisiejszych standardów. W sferze dźwiękowej zdecydowano się na dubbing (brawo!), a melodie uderzają w patetyczne tony – mówi się nawet o okazjonalnym wokalu. Retro zrywa również z niektórymi oldschoolowymi naleciałościami serii. Backtracking stał się bardziej przemyślany, przez co mniej uciążliwy; światy zwiedzane przez łowczynię ożyły, choć miejscami na pewno i tak poczujemy się bardzo samotni. Ogólnie więcej tu akcji i rozmachu, szczególnie w przerywnikach filmowych. Wbrew tradycji, tym razem Samus nie będzie musiała od nowa zbierać usprawnień do swojego kostiumu – od razu dostaniemy do ręki postać, przed którą pół galaktyki czuje respekt.

Czas na kilka słów o sterowaniu. Oprócz ustawienia czułości wiilota, Retro dostarcza dwa typy kontroli: dla nowicjuszy oraz doświadczonych graczy. I ten drugi prezentuje się naprawdę ciekawie. Wciąż można lockować się

DZIENNIKARZE OKRZYKNĘLI CORRUPTION KANDYDATEM NA NAJLEPSZEGO FPS'A WSZECH CZASÓW



■ NAMCO BANDAI ■ Wii ■ JESIEŃ 2007

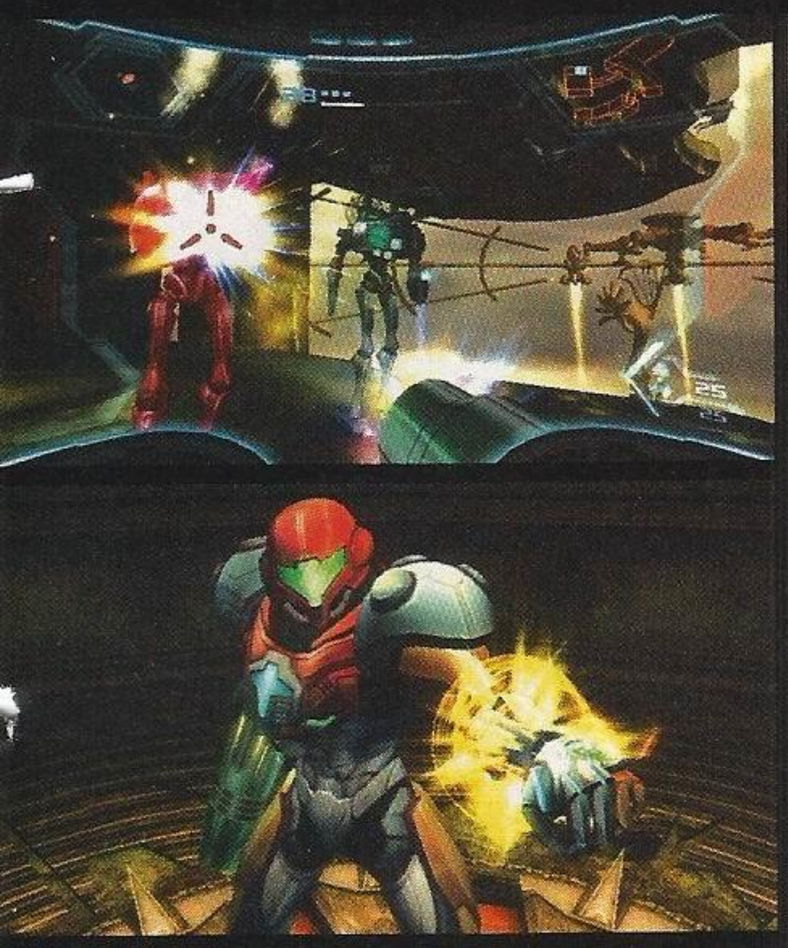
SOULCALIBUR LEGENDS

A tale of soul and sword... differently told

Namco przywiozło na E3 grywalne demo jednej z najbardziej nieoczekiwanych zapowiedzi ostatnich miesięcy. Przypomnijmy, że SC Legends to chodzony slasher w znanym uniwersum, gdzie gracz przejmie kontrolę między innymi nad Siegfriedem, Mitsurugim i Ivy. Po drodze zmierzy się z zastępami mięsa armatniego, olbrzymimi bossami oraz wojownikami znanymi z poprzednich części. A także kilkoma zręcznościowymi zagadkami.

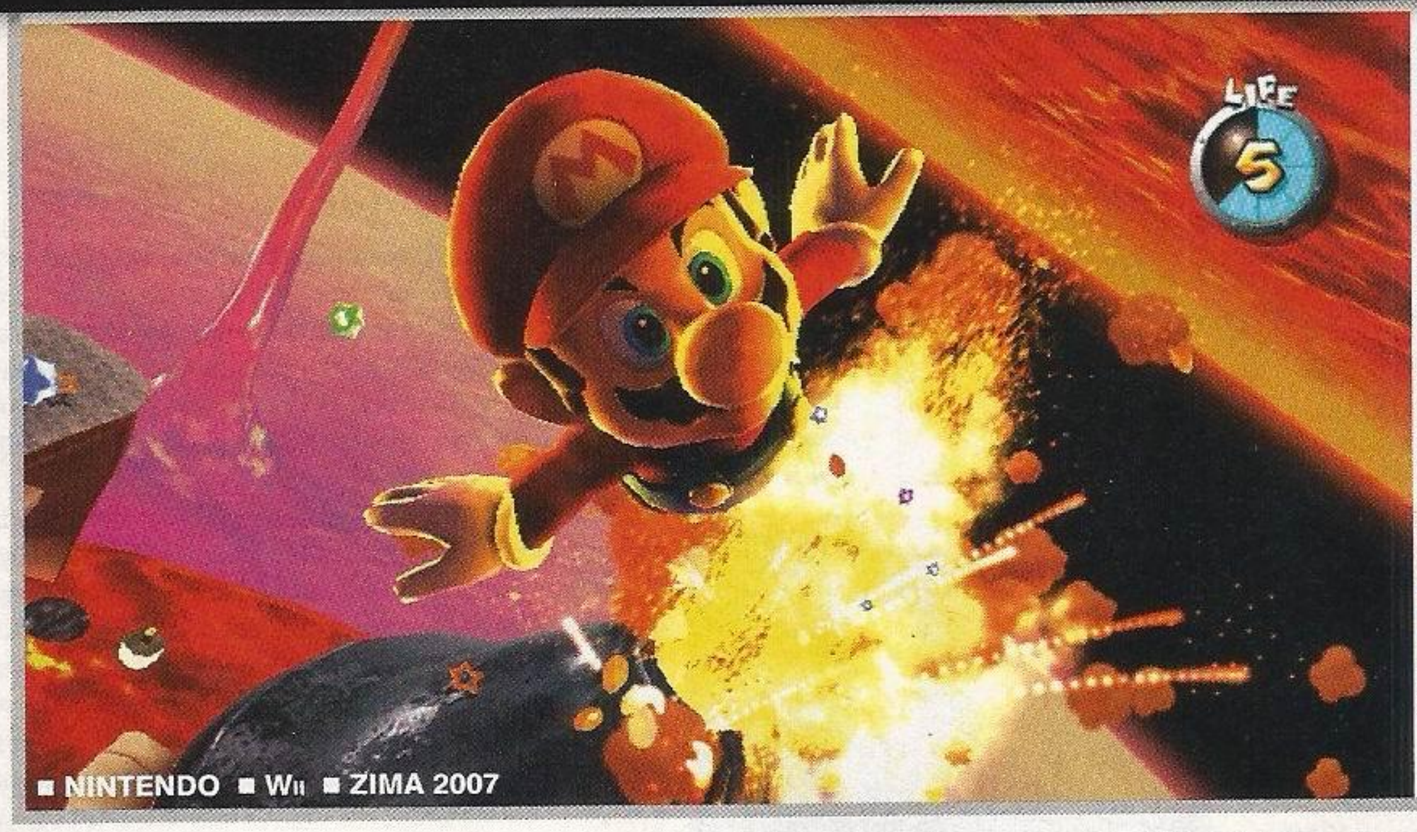
Na E3 można było wreszcie przetestować, jak się tym wszystkim steruje. I wygląda na to, że Namco miało niezły pomysł. Analogiem naturalnie biegamy, a ruchy gruchą skutkują unikami w odpowiednim kierunku. Przyciski pod palcami to odpowiednio ładowanie mocnego ataku oraz blok. Na wiilocie A to lockowanie na celu, a B odpowiada za skok. Sednem jest jednak machanie kontrolerem. Legendy nie oferują dokładnego przełożenia ruchów, ale starają się sprawiać takie wrażenie. Gra rozpoznaje poziome i pionowe ruchy w każdym kierunku oraz pchnięcia, a także ich wariacje. Do tego można oczywiście łączyć je w combosy, co owocuje całkiem szerokim wachlarzem ciosów. Konsola lepiej jednak rozpoznawała ruchy wykonywane spokojnie – przy energicznym machaniu generowała raczej losowe uderzenia.

Przeciwnicy (mumie, wojownicy ninja, żołnierze) atakują zazwyczaj chmarami, co wymusza odrobinę strategii. Do tego walka narzuca dynamiczne tempo, co tylko podnosi jej atrakcyjność. Wrażenie robią też monstrualnie bossowie. Jednak wisienką na torcie ma być tryb kooperacji na split screenie. Wprawdzie animacja spada wtedy z 60 do 30 klatek na sekundę, jednak wartka akcja w pełni to wynagradza. Trzeba tylko uważać, by się nawzajem przed telewizorem nie pozabijać. Soul Calibur Legends ukaże się w tym roku w Stanach, o Europie jeszcze nic nie wiadomo. Liczymy na efekt o niebo lepszy niż w przypadku podobnego eksperymentu w uniwersum Tekkena. ■■



na przeciwniku (Samus będzie wtedy zawsze trzymać go w centrum ekranu), jednak nie ogranicza to swobody celowania. Dzięki temu można mierzyć w konkretne miejsce na ciele przeciwnika bądź też zająć się 'przeszkadzajkami' w trakcie starcia z bossem. Sprawdza się to rewelacyjnie, choć wymaga odrobiny treningu. Nowością jest też używanie wiązki energii poprzez ruch gruszką – dzięki niej zerwiemy zbroję z przeciwnika, bądź otworzymy zablokowane drzwi. Ruchy kontrolerami przydadzą się również przy przełączaniu różnego rodzaju dźwigni czy obsługi komputerów – pojawia się wrażenie, że dłonie Samus są naszymi własnymi. Możliwe stanie się zdalne sterowanie statkiem, choć w ograniczonym zakresie – chodzi głównie o pomoc w niektórych potyczkach. Znacznie większą rolę odegra Hypermode, czyli taka futurystyczna wariacja berserka. Po aktywacji kolory ulegają zmianie, a Samus staje się wielokrotnie szybsza i silniejsza. Jednak zbyt długie przebywanie w tym stanie źle odbija się na jej zdrowiu.

Na E3 pokazano dwa levele. Jeden prezentował miasto w chmurach o przepięknej architekturze i widokach, akcja drugiego toczyła się zaś na stacji kosmicznej pełnej żołnierzy Federacji. Oba prezentowały się rewelacyjnie i dawały przedsmak tego, co czeka nas już w październiku. Szkoda, że zabraknie multiplayera w jakiejkolwiek formie, jednak przygoda samotnego gracza zdaje się być dopięta na ostatni guzik. Zwłaszcza, że Retro Studios wciąż trzyma kilka sekretów w zanadrzu. Dziennikarze okrzyknęli Corruption kandydatem na najlepszego FPS'a wszech czasów i nie są to puste słowa. Wszystko wskazuje na to, że Retro Studios od czasów Echoes odwalili kawał genialnej roboty. ■■



■ NINTENDO ■ Wii ■ ZIMA 2007

SUPER MARIO GALAXY

„Sunshine nie było aż tak udane – oto prawdziwy następca Mario 64"

Kolejny po Metroidzie pewniak na Wii, bo tym razem nie ma mowy o 'wpadce' pokroju Mario Sunshine, a Reggie nazwał Galaxy „prawdziwym następcą Mario 64". Jak już pewnie wiecie, poziomy będą się składać głównie z małych planet, między którymi będzie się przemieszczał hydraulik, wykonując na każdej jedno czy dwa zręcznościowe zadania. Nie ma jednak obawy, Miyamoto zapewnił, że duże i skomplikowane światy również znajdą tu swoje miejsce. Gra została podzielone na galaktyki, które różnią się nie tylko tematyką, ale również działaniem grawitacji. Jednym z ważniejszych elementów gry, będzie siła grawitacji, którą będzie trzeba nauczyć się wykorzystywać do własnych celów. Nowy Mario nie ulega modzie i nie zbliża się do przygodówki, stawia za to wyzwanie zręczności naszych dłoni. Pełno tu ruchomych platform, torów przeszkód, zapadni i wszelkiej maści przeszkadzajek. Kontrola nad Mariem jest zbliżona do poprzednich gier, nowością jest jedynie spin attack wykonywany ruchem wiilota oraz wykorzystanie pointera do kontekstowych interakcji z otoczeniem, jak na przykład przemieszczania za pomocą pola grawitacyjnego niewielkich obiektów. Dość nowatorskie, podobnie jak opcja pseudo-kooperacji – druga osoba może podłączyć się ze swoim wiilotem i pomóc graczowi w niektórych czynnościach. Widzimy w tym jednak raczej propozycję dla dzieciaków i ich rodziców.

Na E3 zaprezentowano także dwa nowe „stroje", które modyfikują zdolności wąsatego hydraulika: Boo oraz Bee Mario. Przykładowo po zebraniu tego drugiego postać przybiera postać... pszczoły, dzięki czemu może latać. Wygląda to skrajnie infantylnie i pocieszne, ale to w końcu Mario. Konwencja ma swoje prawa. Ale aż strach pomyśleć, co jeszcze przygotował Miyamoto...

Nie spodziewaliśmy się tego po grze Nintendo, ale Galaxy to jedna z najbardziej zaawansowanych technicznie gier na Wii! Obiekty są niezwykle plastyczne i obłe, pełne detali i nierówności, a do tego cudownie kolorowe. Nie wiemy jakim cudem, ale grafikom udało się wcisnąć do gry bardzo ostre tekstury, potraktowane ciekawymi efektami. Musicie zobaczyć powierzchnię ogromnego jabłka czy też jakąś trawiastą planetę – cieszą oko jak mało co. Na uwagę zasługują również wszelkie refleksy świetlne czy efekty futerka. Trzeba zobaczyć w ruchu do czego zdolne są dwa GameCube'y sklejone taśmą!

Super Mario Galaxy może nie pobije legendy z N64, ale niemal na pewno zatrze niesmak po tylko dobrym Sunshine. Udanie miesza najlepsze cechy Mario 64 z dość nowatorskim podejściem do budowy światów. Do tego jest skrajnie platformowy, a nie stara się udawać shootera czy przygodówki. Takich gier jest dziś coraz mniej. Shigeru stwierdził, że w prace nad Galaxy jest bardziej zaangażowany niż w jakąkolwiek inną grę z hydraulikiem przedtem. Jeszcze w tym roku sprawdzimy, czy mistrz dalej jest mistrzem. ■■

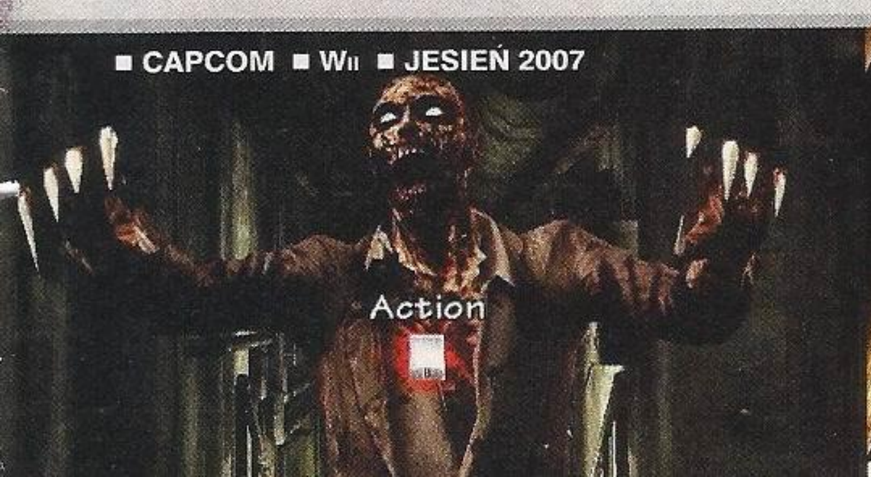
RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES

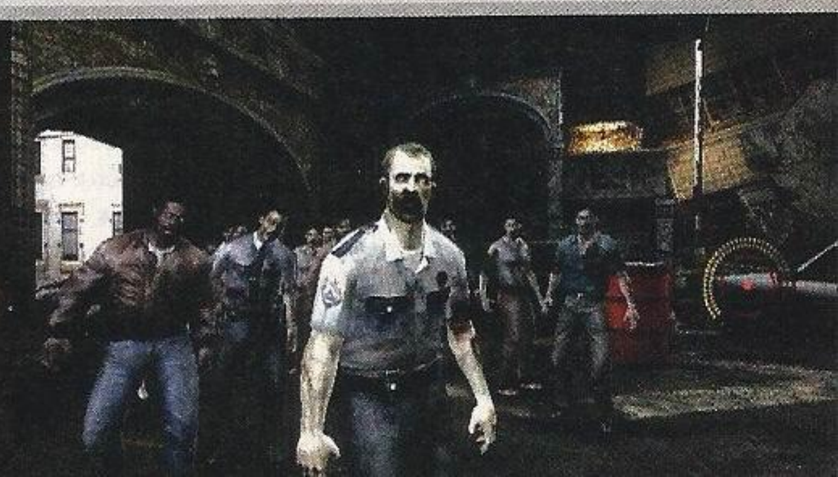
Do zombiaka wal z wiilota. I Zappera, który dokupisz za kilkadziesiąt złotych

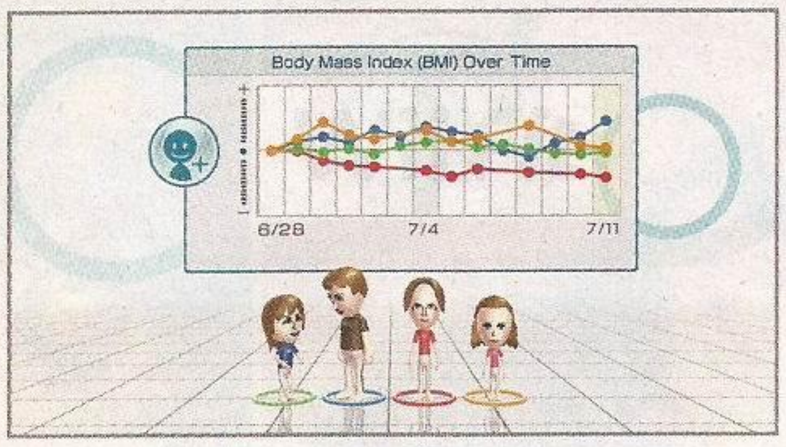
Shootery z serii Resident Evil nigdy nie zachwycały. I póki co podobnie jest z Kronikami Umbrelli. Gra rzuca nas w skróconą wersję historii korporacji: przebijemy się w telegraficznym skrócie przez pędzący pociąg, opuszczoną rezydencję czy ulice miasteczka Racoon. Na uwagę zasługuje fakt, że miejsca, które dotąd były prerenderowane, przeniesiono w pełne 3D, wzbogacając je o rzeszę elementów ulegających destrukcji. Stawia to nowego Residenta w czołówce najładniejszych gier na Wii. Jak to w „celowniczkach" bywa, trasa jest z góry ustalona; jedynie na rozstajach dróg możemy zdecydować o dalszym kierunku. Małym, ale miłym dodatkiem jest możliwość dowolnego rozglądania się wokół siebie za pomocą gałki analogowej – taka ułuda swobody. Do tego dochodzi zbieranie coraz mocniejszych fuzji, a także granatów. Zabawę urozmaicają od czasu do czasu wstawki QTE. Brzmi nieźle, ale cała radość rozbija się o straszną fizykę zombiaków. W ogóle nie czuć mocy w strzałach! Wrogowie niemal wcale nie reagują na ołowiane kule przeszywające ich ciała – zwyczajnie padają na glebę, kiedy przyjmą ich odpowiednią ilość. Wyjątkiem są headshoty, jednak nie zmienia to faktu, że licha fizyka zabiera całą radość. Trafiony z shotguna zombiak powinien ślicznie polecieć na ścianę, a nie się lekko odchylić jęcząc żałośnie. Przed RE:TUC jeszcze kilka miesięcy prac i chcielibyśmy, by Capcom popracował nad mocą broni. Ten jeden element waży na całej grze. Jeśli uda się coś poprawić, mamy szansę na bardzo dobrą zabawkę. Capcom obiecuje, że nie uda się jej ukończyć w kilka godzin, co było bolączką większości tego typu pozycji. Na plus zaliczamy też tryb kooperacji, którego na szczęście nie zabraknie.

Resident na E3 był prezentowany razem z nową przystawką Nintendo do shooterów – Zapperem, który czyni z wiilota i gruchy coś na wzór karabinu maszynowego. Sprawdzało się to średnio z dwóch powodów: raz, że gra nie jest rewelacyjna, a dwa, że Zappera czeka jeszcze mnóstwo kosmetycznych zabiegów, zanim trafi do sklepów. Póki co, nie ma się czym podniecać. ■■

■ CAPCOM ■ Wii ■ JESIEŃ 2007







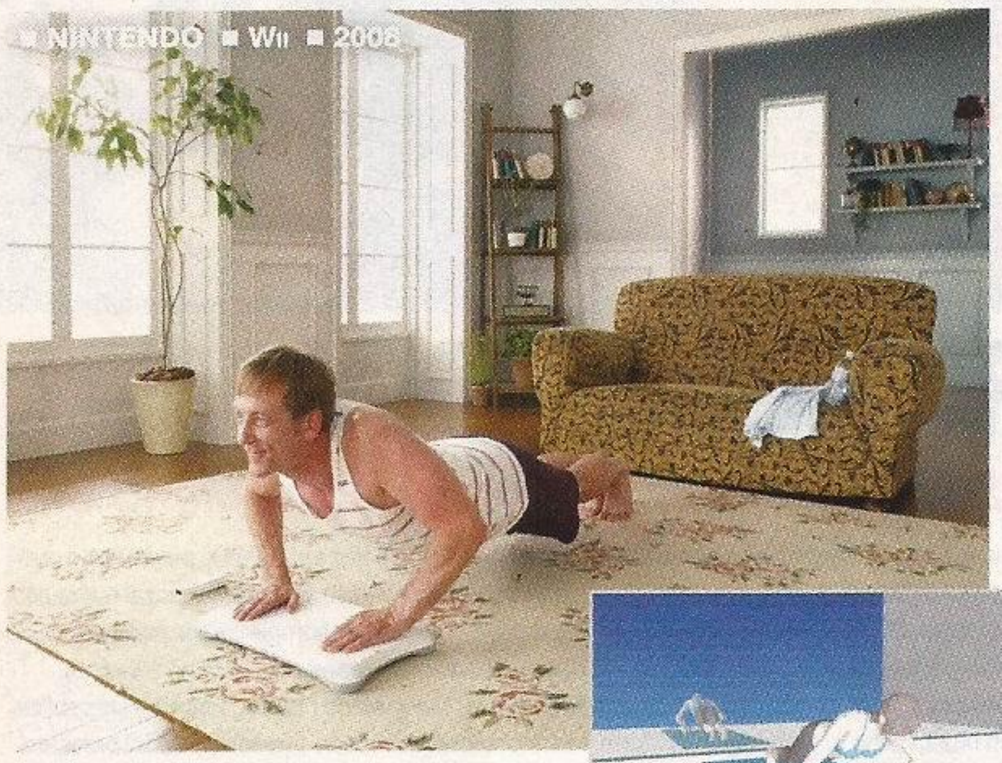
Wii FIT

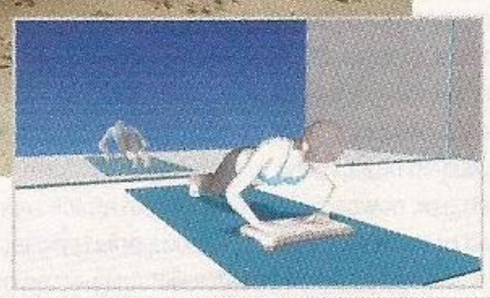
Deseczka, którą kupią miliony

Wii Sports było tylko wstępem do pozyskania osób nigdy wcześniej nie grających. Dopiero teraz Nintendo uderza z naprawdę grubej rury, wprawiając społeczność graczy w osłupienie. Wii Fit to nic innego jak zestaw do codziennych ćwiczeń gimnastycznych. Pakowany będzie razem z Wii Balance Board, czyli kontrolerem w kształcie wagi, który mierzy nacisk poszczególnych części stóp. Na tej podstawie wylicza środek ciężkości ciała i mniej więcej określa postawę, w jakiej znajduje się gracz. Potrafi też ważyć, policzyć wskaźnik BMI i mierzyć postępy w budowaniu swojej sprawności ruchowej.

Wyzwania w Wii Fit można umownie podzielić na najprawdziwsze ćwiczenia oraz mini-gierki. Do tych pierwszych zaliczają się między innymi zadania oparte na balansowaniu ciałem. Przykładowo należy przez określony czas utrzymać się w pionie, stojąc na jednej nodze. Albo osiągnąć taki stosunek siły nacisku prawej stopy do lewej, jak wskazany na ekranie. Nie brakuje oczywiście też ćwiczeń ruchowych. Chód w miejscu czy pompki – wszystko to przed telewizorem. Oprawa przy tym jest dość surowa – często to same wykresy lub wskaźniki. Sprawa ma się nieco inaczej w wypadku mini-gierek. Tam dochodzą kolory oraz wesołe Miiludki. W zabawie opartej o piłkę nożną w stronę postaci lecą futbolówki oraz, od czasu do czasu, piłkarskie korki (Becks i sir Alex się kłaniają...). Zadaniem gracza jest takie wychylanie się na boki, by odbić wszystkie piłki, a unikać butów. Z kolei w hula-hop trzeba odpowiednio kręcić biodrami, a konsola dorzuca coraz to więcej kółek. Sympatyczne, ale męczące. I właśnie takie miało być w zamierzeniach.

Zarówno sama 'waga', jak i software miała kilka błędów, które pewnie zostaną wyeliminowane. Nie zawsze odczytywały ruchy tak, jak powinny. Nintendo chce pod koniec roku wypuścić zestaw w Japonii i dopiero wtedy podejmie decyzję, czy wypuści na innych kontynentach ten sam sprzęt, czy też zmodyfikuje jego rozmiary. Niezależnie od tego, wróżymy Nintendo kolejne miliony sprzedanych konsol i nowych użytkowników, bo ostatnie doświadczenia uczą, że jest popyt na takie zabawki. W sumie pomysł nie jest głupi, a Nintendo jako pierwsze uderza w ten segment i póki co wychodzi na tym lepiej, niż konkurencja na sprzęcie dla technofili. ■■



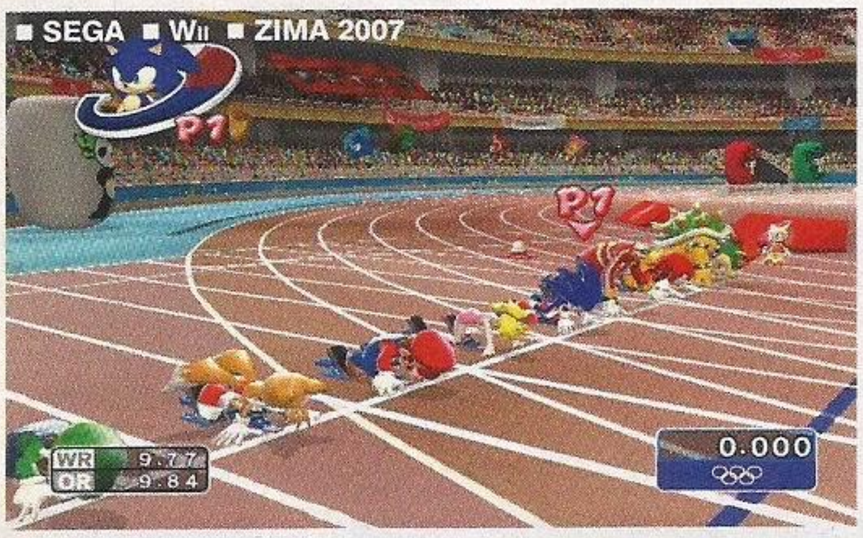


SPACE STATION TYCOON

Namco Bandai szykuje strategię

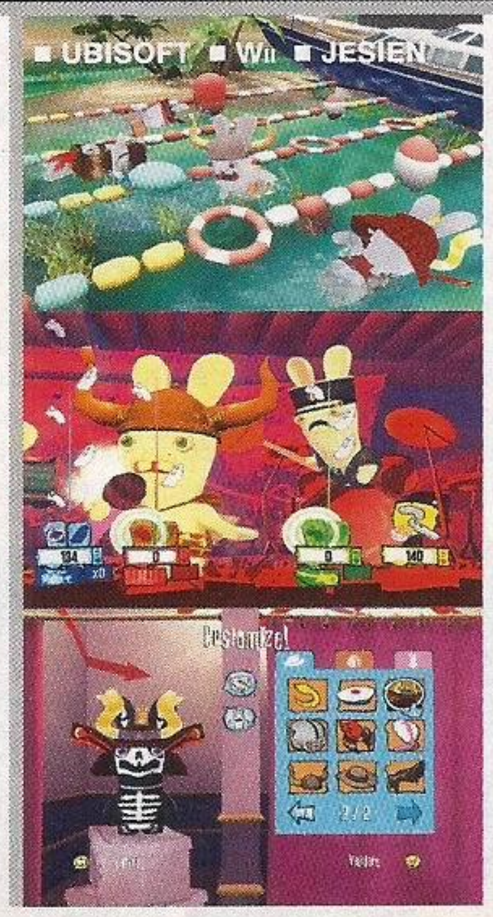
Impreza typu E3, to może nienajlepsze miejsce do prezentacji gry ekonomicznej, ale mimo to wygląda na to, że SST zapowiada się interesująco. Jak sama nazwa wskazuje, zadaniem gracza jest rozbudowa stacji kosmicznych – należy zadbać o źródło prądu, hangary dla statków, magazyny i inne segmenty (z takich składa się każda baza). By zachęcić do odwiedzenia swoich posiadłości, nie wolno zapominać o miejscach rozrywki. Pomogą w tym wskaźniki popytu, niezbędne w każdej grze ekonomicznej. Trzecim obowiązkiem spoczywającym na barkach gracza jest obrona przed kosmicznymi piratami.

SST nie jest piękne, ale utrzymane w wykręconym, kreskówkowym stylu. Znalazło się tu miejsce na garść fabuły, ześwirowane postacie i sporą dawkę absurdalnego humoru. Większość misji będzie powiązana z opowiadaną historią, jednak nie zabraknie opcji, by w spokoju skupić się na rozbudowanie stacji i zarabianiu pieniędzy. Czyli to, co wszyscy miłośnicy Sim City lubią najbardziej. W finalnej wersji znajdzie się multiplayer dla dwóch osób, jednak nie można go było sprawdzić podczas imprezy. Gra ukaże się już w sierpniu w Stanach, więc liczymy na europejską premierę jeszcze w tym roku. ■■



MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Oficjalna gra Pekinu 2008, rozwinięcie idei Wii Sports, a do tego wyczekiwany od lat cross-over. Ile milionów sprzedanych kopii obstawiacie? Z racji licencji spodziewamy się wszelkich możliwych dyscyplin, choć na E3 dostępne były trzy: bieg na sto metrów, trójskok oraz rzut młotem. Do sterowania wystarczył sam pilot. Jak to w olimpiadach bywa, dużo będzie mashowania, które na Wii objawi się machaniem na wszystkie strony. Cóż, idea ta sama od lat, jednak sprawdza się w większym gronie. Tutaj maksymalnie czteroosobowym i niestety bez online. ■■



RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Druga odsłona mini-gier ze zwariowanymi królikami pojawi się wyłącznie na platformach Nintendo. Sequel praktycznie porzuca postać Raymana i skupia się na przekomicznych królikach. Teraz gracz będzie mógł wybrać takiego pociesznego zwierzaka i dowolnie customizować jego wygląd, by w końcu wystawić go do konkurencji z innymi graczami. Autorzy posunęli się o krok dalej z absurdalnym humorem, nie boją się też parodiować gier konkurencji. Jedna z mini-gier to nic innego jak uproszczony Rock Band! A poczekajcie, aż usłyszycie śpiewającego królika – boki zrywać. Pierwsza część była grą przyzwoitą, ale sequel aspiruje już do miana imprezowego hitu. Rozbrajające króliki, szalone mini-gry oraz ciągła akcja zostawiają Mario Party daleko w tyle. Choć zestawów mini-gier na Wii nie brak, tym warto będzie się zainteresować. ■■

E3 newsflash

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

Podczas E3 2K Games (wydawca) potwierdził, że ich najnowsza gra z gatunku „boskich" pojawi się również na NDS i Wii. Do tej pory była potwierdzona tylko dla X360 i PS3. Wersje na next-geny i kieszonkę pojawią się wiosną przyszłego roku, posiadacze Wii poczekają dłużej, bo aż do jesieni. Nie wiadomo jeszcze, czy z tego tytułu odd-gen otrzyma jakiś bonus poza sterowaniem.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

Trzecia część bijatyki w klimatach popularnego anime zmierza na PS2 oraz Wii. Dziesięć opcji zabawy, dwadzieścia poziomów i prawie setka wojowników – to zaoferują obie wersje. Czym ma przekonać do siebie Wii? Do tej pory wiedzieliśmy jedynie o sterowaniu, jednak podczas E3 Atari pochwaliło się, że konsola Nintendo pozwoli na zabawę online. Więcej szczegółów niestety brak.

DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY UNLEASHED

THQ szykuje dla Wii osobne przygody śmiercionośnego kosmity Crypto, które powstają specjalnie z myślą o tej konsoli. Powinno nas to cieszyć, ale pierwsze screenshoty prezentują poziom oprawy niższy, niż wydana kilka lat temu część pierwsza. Big Willy Unleashed powinno ukazać się na początku przyszłego roku, w późniejszym terminie planowana jest konwersja na PS2.

NITROBIKE

Niespodziewanie Ubisoft zapowiedział Nitrobike – wyścigi motocrossowe. Do pracy zatrudnił studio Left Field, które swego czasu popełniło Excitebike 64, więc doświadczenie w gatunku mają. Tak jak w Excite Truck od Nintendo, w Nitrobike za sterowanie odpowiada wiilot trzymany poziomo. Kartą przetargową, oprócz oczywiście zapierającej dech w piersiach prędkości, ma być rozgrywka w sieci dla sześciu osób. Choć gra była na E3 prezentowana jedynie w formie trailera, do sklepów powinna trafić podczas tegorocznych świąt. Trzymamy kciuki, dawno nie było motocrossu na konsolach.

GODZILLA UNLEASHED

Atari nie ustaje w wysiłkach, by gracze pokochali bijatykę w uniwersum Godzilli i szykuje kolejną pozycję w tych klimatach na Wii. Tak jak poprzednio, wszelkie przerośnięte gady i insekty zmierzą się w miastach, które podczas okładania się na różne sposoby zrównają z ziemią. Gra wygląda tylko nieco lepiej niż poprzednia część na GCN i nie sądzimy by do jesiennej premiery coś miało się zmienić. Sterowanie wiilotem raczej też nie odkryje nowych pokładów miodu.

■ CAPCOM ■ Wii ■ ZIMA 2007

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

Dynamiczny duet od Capcom

Capcom przywiózł na E3 jedną z bardziej intrygujących zapowiedzi na Wii. Zack & Wiki to połączenie platformówki z przygodówką z gatunku point'n'click. Tytułowy duet to kolejno młody pirat, który szuka skarbu Rudobrodego oraz jego małpopodobny pomocnik, posiadający zdolność zamiany żywych stworzeń w przedmioty. Jak mogliście wywnioskować z tego opisu, gra ma raczej luźny i japoński klimat, który nie każdemu musi pasować. Idealnie miesza się on jednak z oprawą, która przypominać może tylko i wyłącznie Wind Wakera – to powinno starczyć za rekomendację.

Gra będzie podzielona na kilka zróżnicowanych światów, w skład których wchodzi po kilka leveli. Na końcu każdego świata czeka skrzynia z fragmentem tytułowego skarbu. Jednak by się do niego dostać, trzeba rozwiązać szereg połączonych zagadek. By otworzyć drzwi, potrzebny jest klucz, jednak by go zdobyć, należy podnieść poziom wody. Wystarczy zdjąć tamę z jeziora powyżej, lecz w nim pływa agresywna ryba. Na szczęście nad brzegiem czeka wędkarz, tylko brak mu przynęty, więc trzeba mu jej dostarczyć... Łapiecie schemat, podobnie działały swego czasu wszystkie przygodówki na PC. Pewnym odstępstwem od reguły są mini-gierki, które aktywują się na przykład podczas starć z nieprzyjazną fauną. Po zwycięstwie Wiki transformuje przeciwnika w jakiś użyteczny przedmiot: powiedzmy piłę lub klucz francuski. Używa się ich naturalnie za pomocą wiilota. Poczynania gracza będą oceniane na podstawie takich czynników jak czas dotarcia do skrzyni ze skarbem oraz użyte podczas drogi narzędzia. W finalnej wersji wyniki mają być publikowane na internetowym rankingu.

Zack & Wiki wydaje się dość infantylne, ale wygląda słodko i reaktywuje zapomniany gatunek. Jeśli tylko zagadki będą na poziomie, a Capcom nie uderzy w tytuł dla dzieci, który prowadzi za rączkę, możemy mieć cichy hit. ■■

BOOGIE

Eksperyment muzyczny

Boogie wykorzystuje pilota i gruszkę do kierowania ruchami postaci, a dodawany z grą mikrofon przyda się do zdzierania gardeł. Nie będziemy tego jednak robić jednocześnie, bo zwyczajnie zabrakłoby rąk – utwory są podzielone na sekcje taneczne i śpiewane. Piosenki to przegląd przez pół wieku, od lat sześćdziesiątych do czasów współczesnych. Nie są to niestety wykonania oryginalne, tylko covery.

Ciekawą opcją jest nagrywanie swoich teledysków. Można najpierw zatańczyć, następnie nagrać wokal, a na koniec zmieniać ustawienie kamery i dodawać różne efekty, by potem pochwalić się przed znajomymi. Dla wszystkich tych, którzy pomyśleli sobie, że dostaną wymagającą zabawkę, mamy średnio radosną wiadomość – zdobywanie punktów może okazać się łatwizną, bo gra jest, jak to na Wii, skierowana do wszystkich możliwych odbiorców, a tych przecież nie można odstraszać wygórowanym poziomem trudności. Potencjał jest, może będzie fajnie. ■■

■ EA ■ Wii ■ JESIEŃ 2007

E3 newsflash

MIYAMOTO SEZ

W wywiadzie po konferencji Shigeru Miyamoto odpowiedział na kilka pytań, dotyczących wyczekiwanych przez graczy gier. Shigsy zapewnił, że nowe Animal Crossing wciąż zmierza na Wii i ujrzymy je może już w przyszłym roku. Gorsze wieści mamy dla fanów Zeldy, ponieważ kolejna część jest wciąż w bardzo wczesnej fazie produkcji, która może potrwać jeszcze nawet kilka lat. Na koniec dał do zrozumienia, że trzecia część Pikmina jest bardzo prawdopodobna i wcześniej lub później ujrzy światło dzienne.

BLAST WORKS

Majesco proponuje użytkownikom Wii klasycznego shootera 2D, z gatunku tych „lecimy w prawo". Tym, co ma wyróżniać Blast Works spośród innych gier, jest grafika oparta na geometrycznych bryłach. Wszelkie obiekty są z nich zbudowane i na takie również się rozpadają po zestrzeleniu. Pozwala to w czasie lotu dobudowywać sobie kolejne części statku. Szkoda tylko, że taka oprawa wyklucza jakąkolwiek efektowność. Blast Works trafi na półki jeszcze w tym roku i pozwoli na zabawę maksymalnie dwóm graczom.

MEDAL OF HONOR: HEROES 2

Już kilka dni po E3 Electronic Arts potwierdziło, że prezentowany w czasie konferencji Nintendo nowy Medal to sequel wersji na PSP. W odróżnieniu od pierwowzoru, główny bohater będzie tylko jeden, a na imię mu John Berg (mało oryginalnie). Oprócz kampanii dla jednego gracza, asem w rękawie ma być rozgrywka online dla 32 osób (na Wii; nie wiadomo czy również w wersji PSP). Gracze będą mogli dołączać się i wychodzić z gry w dowolnym momencie – nie ma mowy o czekaniu, aż się uzbiera komplet. Heroes 2 ma być też jednym z argumentów za kupnem przystawki Zapper, a to poprzez bonusowy tryb, gdzie fps zmieni się w strzelaninę „na szynach".

DANCE DANCE REVOLUTION: THE HOTTEST PARTY

Wii otrzyma klasyczną grę taneczną od Konami. W zestawie z matą, naturalnie bezprzewodową. Gra ma również wykorzystywać w tańcu zestaw pilot+gruszka – może być ciekawie. Na płycie znajdzie się dwadzieścia pięć utworów oraz szereg opcji dla maksymalnie czterech graczy. Premiera pod koniec roku.

RYGAR

Tecmo podzieliło się kilkoma informacjami na temat kolejnej odsłony Rygara, która trafi bezpośrednio na Wii. Nosząca podtytu Battle for Argus gra, to w zasadzie konwersja udanej pozycji z PlayStation 2, wzbogacona o obsługę wiilota oraz nowe tryby, jak choćby battle mode (na arenie) oraz nieco zmienionego głównego bohatera – teraz będzie blond-bishonenem pełną gębą. Termin premiery jeszcze nie jest ustalony.

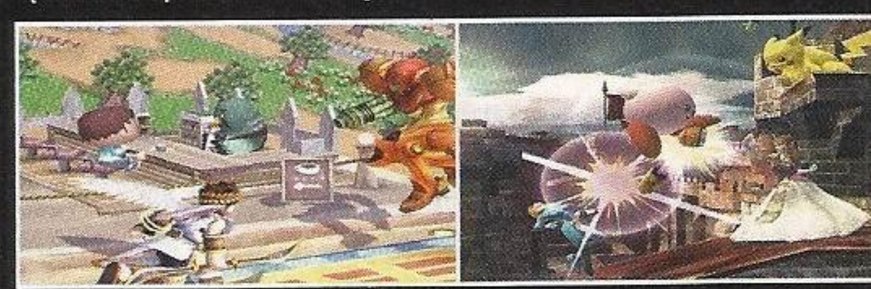
NOWE INFO O...

BWII: BATTALION WARS 2

Sequel niezwykle udanego, ale trochę niedocenionego miksu strategii i strzelaniny tpp, trafi do naszych konsol na początku tej jesieni. Do zakupu ma przekonać poprawiona grafika, nowa strona konfliktu korzystająca z magii, dwadzieścia misji w kampanii dla samotnego gracza oraz trzy tryby online, z których najciekawiej zapowiada się kooperacja. Za developing, tak jak przy pierwszej części, odpowiada londyńskie Kuju, czyli o efekt końcowy możemy być spokojny. Z okazji E3 Nintendo wypuściło nowe shoty, które prezentujemy.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Na tą grę panuje istny szał w Ameryce – poprzedniczka przekroczyła sześć milionów sprzedanych kopii. Sama gra nie była pokazywana na E3, choć dużo się o niej mówiło. Wiemy na przykład, że do Europy trafi dopiero na początku przyszłego roku. Zaoferuje kilkadziesiąt postaci do wyboru, areny walki wyjęte z innych gier Nintendo, muzykę skomponową przez największych „growych" kompozytorów Japonii, cztery warianty sterowania oraz rozgrywkę online. A do tego bardzo przyzwoitą oprawę, którą możecie sprawdzić na nowych screenach.



DRAGON BLADE: WRATH OF FIRE

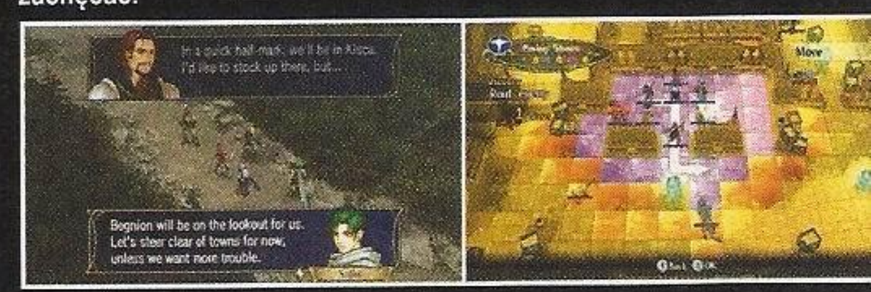
Mało znany wydawca D3 szykuje swojego pierwszego exclusive'a na Wii. Dragon Blade to chodzona mordobitka, czerpiąca garściami z gier typu God of War – choć jest skierowana do odrobinę młodszych osób. Główny bohater zdobywa kolejne moce, pozwalające mu tworzyć z ognia skrzydła, bicz, bądź potężne szpony, które wykorzystuje naturalnie do walki. Choć nie spodziewamy się hitu, nie skreślamy jeszcze tej pozycji. Solidne rzemiosło też jest w cenie.

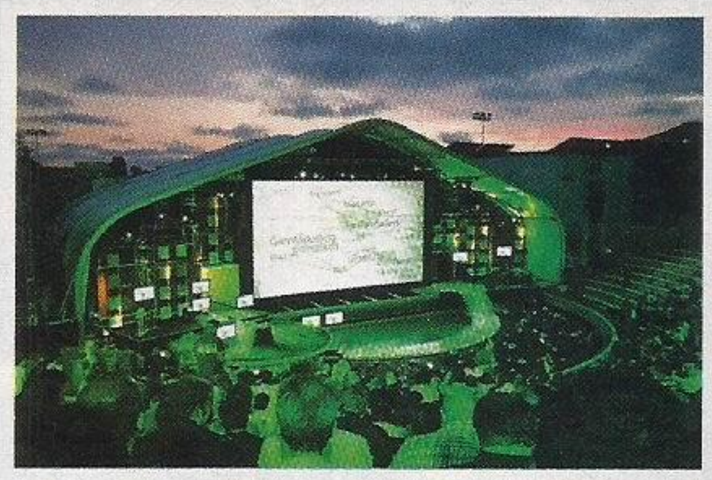
ENDLESS OCEAN

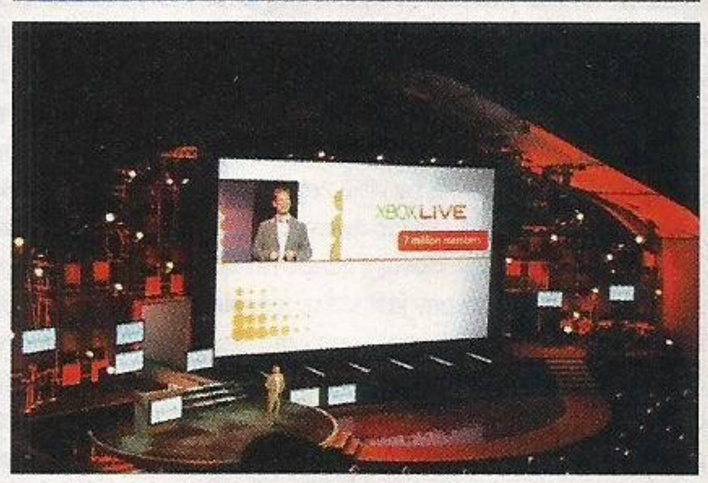
Pod tym tajemniczym tytułem kryje się symulator nurka. Zadaniem gracza będzie fotografowanie ryb, wyławianie skarbów oraz eksploracja wraków i podwodnych jaskiń. W wolnym czasie będzie można pobawić się z delfinami lub podziwiać widoki, bo gra robi użytek z procesorów Wii – wszystko wygląda bardzo naturalnie. Gra powinno dotrzeć do Europy i to, o dziwo, jeszcze w tym roku.

FIRE EMBLEM: GODDES OF DAWN

Sequel świetnego Path of Radiance długo musi czekać, by dotrzeć w końcu do anglojęzycznego świata, ale uda mu się to w końcu na przełomie roku. Mało tego dorosłego fantasy na platformy Nintendo... Sprawdzona formuła, znane oraz nowe postacie, śliczne filmiki przerywnikowe oraz walki w powietrzu to karty przetargowe tej gry. Fanów turowych strategii nie trzeba zachęcać.







MICROSOFT: GWIAZDKA 2006 ROKU NALEŻY DO NAS

Silny line-up, ale praktycznie bez niespodzianek

MICROSOFT W TYM ROKU OKAZAŁ SIĘ NAJBARDZIEJ W PORZĄDKU, PŁACĄC JEDNOCZEŚNIE DOŚĆ WYSOKĄ CENĘ ZA SWOJE PODEJŚCIE

Już na starcie wystąpienia padło, że wszystkie gry, które zostaną zaprezentowane podczas konferencji (oprócz jednej, ale o niej za chwilę), będziemy mogli kupić do końca tego roku. Tym samym zabrakło kilku pozycji, na które sobie ostrzyliśmy kły. Ale i dobrze, że pojawiły się produkcje, które nareszcie dostały realne daty premier. Nowości również się znalazły. Ale mało ich.

GITAROWO, SMYCZKOWO, ŚPIEWAJĄCO

Firma z Redmond zaczęła wręcz koncertowo. Ich konferencja była pierwsza, odbyła się o 5:30 naszego czasu. Najtwardsi mogli wstać razem ze słonkiem i śledzić wydarzenia na żywo przez Internet. Wielki, czarny ekran wyświetlał gwiazdy i kadry z kilku gier. Na myśl przywodziło to jakiś podły wygaszasz ekranu z Windy. Podkład muzyczny za to mocno zerwał tupecik fanom pewnej sagi. Mowa oczywiście o Halo i motywie przewodnim zagranym przez grupkę studentów. Po chwili pojawił się Peter Moore i się zaczęło. Najpierw pochwalił muzykalną ekipę, ale nie więcej, niż cztery razy. Następnie z lekką nutką nostalgii w głosie rzucił, że ten nowy sposób prezentowania się przed milionami ludzi dość znacząco zmieni postrzeganie podobnych imprez.

Oczywiście nie obyło się bez chwalenia się i rozpływania nad swoimi sukcesami. Jakże by inaczej – Xbox Live może pochwalić się bazą ponad siedmiu milionów użytkowników! Przecież to ogromna masa. Ludzie ci ściągnęli rekordowe ilości dem, filmów, danych ogólnie. Przy okazji, zanim rzucono nam gry, potwierdzono premierę elitarnego X360 w Europie. 24 sierpnia będzie można iść do sklepu i zainwestować w najbardziej dopasionego Xboxa – z HDMI i 120GB dyskiem. Nie potwierdzono jeszcze ceny oraz tego, czy będzie można oddać starego w rozliczeniu, heh.

Nawiązując do muzycznego wydźwięku tego akapitu, warto jeszcze nadmienić o pierwszej grze, która została zaprezentowana ze sceny. Wpadło kilka osób z Harmonix, którzy obecnie tworzą przecież wyczekiwanego Rock Banda. Peter Moore chwycił za gitarę, na trzech ogromnych ekranach pojawił się obraz prosto z gry. Szło ludkom całkiem nieźle, ale pewna konsternacja zapanowała, gdy ktoś grę spauzował. Oczywiście od razu wyszło na jaw, że to Piotruś! Sala zaczęła śmiać się w głos, winowajca przeprosił i wznowił zabawę. Następnie wybryk się powtórzył. Czy to była skryptowana akcja?

PINATA PARTY, JAKIEŚ RPG

Po zabawach muzycznych przyszedł czas na prezentację nowych pomysłów. Najpierw padło na party-game osadzoną w świecie wesołych zwierzaków wypchanych słodyczami. Chodzi oczywiście o Viva Pinata: Party Animals. Zdecydowanie najbardziej miarodajnym będzie porównanie tej pozycji do przygód pewnego hydraulika i jego brygady. Jakieś czterdzieści dyscyplin rzuci nas w wir szalonych zawodów – śmiech wywołały wyścigi żaglówek napędzanych siłą wiatru generowaną przez beknięcie. Lepiej tą stroną – jak to mawia Shrek.

Scene it! to z kolei bardzo popularna gra planszowa. Wrzuci się więc ją do sklepów z czterema kontrolerami w komplecie za cenę normalnej gry i będzie. A że są one całkowitą kalką tych znanych ze świetnego Buzza na PlayStation 2, to już mniej ważne. Sony też czasem jakiś pomysł rypnie, nie?

Długo oczekiwany Mass Effect dostał nareszcie pewną i dość precyzyjną datę premiery – listopad. Zgłodniałym fanom poprzednich dokonań zdolnego BioWare rzucono kolejny zwiastun na pożarcie. Trwał ponad minutę i pokazał dbałość o szczegóły w wykonaniu twarzy, jakąś wymianę ognia z użyciem magii i jazdę księżycowym (czy bardziej planetarnym) łazikiem. Jeśli ktoś czeka na tę pozycję – nie będzie zawiedzony. Już wkrótce zajmiemy się Mass Effectem w Neo Plusie.

W przerwie między tym, co najbardziej interesowało graczy, wydziargany Peter szczycił się, że w 2004 najlepiej sprzedającymi grami było GTA:SA, Halo 2 i jakiś Madden. Jesienią tego roku istnieć będzie tylko jedna platforma, która będzie miała

PETER MOORE CHWYCIŁ ZA GITARĘ, NA TRZECH OGROMNYCH EKRANACH POJAWIŁ SIĘ OBRAZ PROSTO Z GRY... SZŁO LUDKOM CAŁKIEM NIEŹLE, ALE PEWNA KONSTERNACJA ZAPANOWAŁA, GDY KTOŚ GRĘ SPAUZOWAŁ

■ Elitarna wersja konsoli zadebiutuje w Europie 24 sierpnia 2007, choć nie znamy jeszcze ceny. Angielskie sklepy spekulują, że będzie kosztować 329 funtów, czyli około 1800 złotych.

kontynuację tych gier – i tak – mówił znowu o Xboksie 360. Co fakt, to fakt – takie trzy marki z pewnością pomogą w walce z konkurentami.

COŚ NA ZĄB, COŚ DLA STARSZYCH

Xbox Live Arcade okazało się wielkim sukcesem. Do końca roku ściągnąć będzie można około stu gierek, wśród nich takie perełki, jak Sensible Soccer, Bomberman Live, Undertow, czy Track and Field, żeby wymienić te najbardziej kultowe. Wieczorem, gdy trwała konferencja, na serwery wrzucono też Sonica i Golden Axe. Pozycje te z pewnością pozytywnie wpłyną na i tak świetnie prosperującą usługę – 45 milionów gier ściągnięto już na twardziele konsol. Gratulować. I prosić jednak o odświeżanie niektórych, bo wyglądają naprawdę „tamtoepokowo".

Kiedy polscy widzowie przysypiali i żałowali wczesnej pobudki, na ekranach zagościły trailery najgłośniejszych i najbardziej oczekiwanych gier – tych dla bardziej wymagających raczej. Project Gotham Racing 4, Call of Duty 4: Modern Warfare, Stranglehold, Splinter Cell Conviction, Guitar Hero III, Air Combat 6: Fires of Liberation, Assassin's Creed, Beautiful Katamari, Lost Odyssey, NBA Live 08, Valve's Orange Box, Fatal Inertia, Medal of Honor Airborne, Tiger Woods PGA Tour 08, NHL 08, Harry Potter and the Order of the Phoenix, Spiderman Friend or Foe, The Simpsons Game, NASCAR 08, Eternal Sonata, Tony's Hawk Proving Ground, Bee Movie Game, Rock Band, Naruto: Rise of a Ninja, Crash of the Titans. Uff.. Piękny zestaw i tym samym gwarant, że wszystkie trafią na wigilijny stół, jeśli kogoś stać, heh.

Bardzo dobrze prezentuje się Kredo Zabójcy, Skazany Sam Fisher, kolejny RPG od Sakaguchiego, czwarty Call of Duty. W tym wszystkim gdzieś zakręcił się jeszcze znany futbolista Reggie Bush – drętwe rozegranie szybkiej partii w amerykański football wyglądało maksymalnie paściarsko. Ale hamburgerożercom z pewnością się podobało.

ROZRASTA SIĘ LIVE, BĘDZIE W CO GRAĆ, NAWET NA PC

Live to obecnie druga najpopularniejsza usługa dystrybucji filmów w USA. W trakcie trwania prezentacji Peter poinformował o podpisaniu umowy z Disneyem – wiecie, te fajowe bajki i filmy dla rodziny. Od teraz, zaraz można ściągać je sobie na dysk i oglądać w wysokiej rozdzielczości czy to jelonka Bambi, czy Kubusia Puchatka. U nas pewnie jesienią, a w najwspanialszym kraju na świecie od już.

Sporym zaskoczeniem okazało się potwierdzenie wydania dwóch flagowych pozycji z X360 na blachy. Teraz, żeby pograć w Gears of War albo Viva Pinata, nie trzeba już kupować konsoli; styknie komputer za kilka tysięcy złotych. Nie obejdzie się bez dodatków specjalnie pisanych dla nowych wersji. Na scenę wyskoczył CliffyB, i znów udowodnił, że nie potrafi prawidłowo wymówić swojego nazwiska. Cliff Bleszinski wpisał kod na nieśmiertelność i spróbował swoich sił przeciwko Brumakowi. Bydle znane z oryginalnego wydania GoW dość mocno się rzucało, ale cały czas obrywało potężne cięgi. Finału walki nie pokazano – zapraszamy do sklepów po grę i kilka podzespołów. Na razie cisza o możliwości pobrania dodatkowego rozdziału scenariusza przez Live na X360, a szkoda – fani Gearsów z pewnością daliby zarobić Epic.

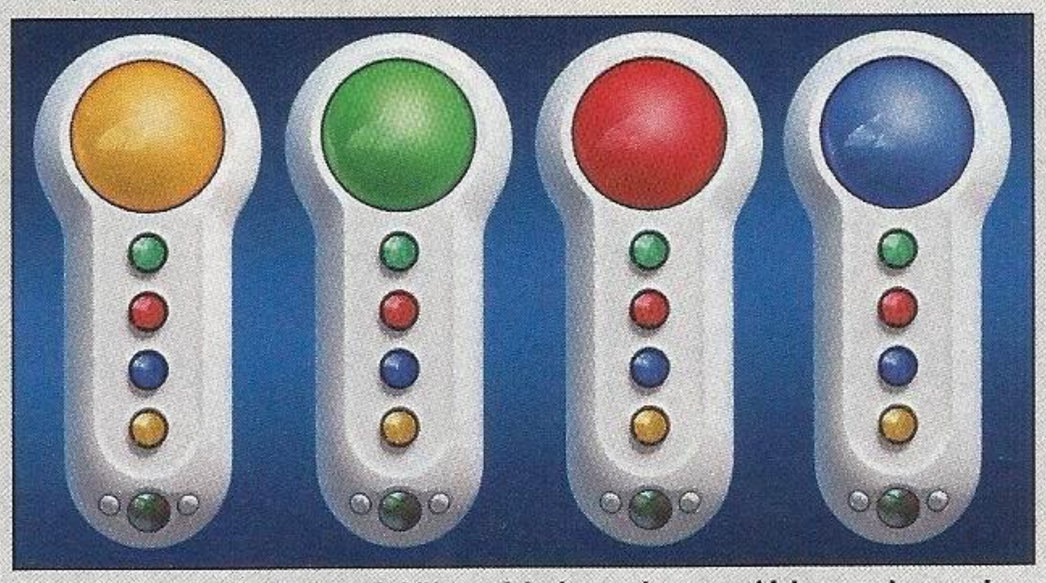
Nie mogło zabraknąć jeszcze CoD4: Modern Warfare, Assasin's Creed i Halo 3. Ta ostatnia pokazana została na samym końcu jako zwieńczenie całości, a o niemal wszystkich przeczytacie na najbliższych stronach. Jedyną grą, która nie mieści się w ramach „zagramy w 2007" był Resident Evil 5 zaprezentowany w formie krótkiego filmiku. Klimat Afryki trącił nieco wzgórzami z oczami, głównym bohaterem zostaje Chris.

Halo zakończyło przydługawą prezentację tego, co MS przygotowało dla nas na Gwiazdkę tego roku. W zasadzie obyło się bez niespodzianek, spektakularnych wyłączności, tancerek gogo i tatuaży. Wasze komentarze? ■■

■ W pełni rozumiemy olbrzymi nacisk Microsofu na Rock Band, Pinatę i Scene it! Xbox 360 w dalszym ciągu kojarzy się z konsolą dla hardcore'owców i brakuje mu rodzinnych gier dla casuali – takich jak SingStar, Buzz, czy gry zwyczajnie dla dzieci. Bez tego sprzedaż konsoli nie skoczy powyżej pewnego pułapu.

GARŚĆ NEWSÓW I PLOTEK

Microsoft skoncentrował się na tym sezonie i zaprezentował po prostu gry. Na razie też nie było słowa o obniżce ceny konsoli, ale jesteśmy niemal pewni, że takowa nastąpi jeszcze w tym roku. Po prostu późną jesienią dwuletni sprzęt nie będzie sprzedawał się już tak dobrze, jak jakiś czas temu. A ponieważ oddział Xboxa rok w rok notuje straty, będzie to przypuszczalnie dość bolesne dla Microsofu. Inna sprawa, że rezerwy finansowe tej firmy są nieprawdopodobne. Co jeszcze zapowiedział Microsoft?



SCENE IT! to quiz z kontrolerami zbliżonymi designem do sonowskich, sprzedawanych razem z Buzzem. Będzie możliwość ściągania dodatkowych pakietów pytań z różnych kategorii przez Live!, dzięki czemu zabawa nie powinna się szybko znudzić.

KLAWIATURA Z WIELKIM X

Od września amerykańscy i europejscy użytkownicy X360 będą mogli nie tylko wysyłać sobie wiadomości głosowe, ale i sensownie z pada napisać kilka słów. Wszystko dzięki klawiaturze, którą podepną sobie do padów przez port słuchawek. Niemożliwe? A jednak. Kładąc na ladzie 30 dolarów, 25 funtów lub ich odpowiednik w Euro dostaną w zamian jednego centa i pudełeczko z klawierką. Wyposażona jest ona w podświetlenie, które ułatwi pisanie w nocy pod kołdrą. Rzeźbienie wypowiedzi padem jest szczytem cierpliwości. A jeśli marzą Wam się kolorowe joypady (różowe i niebieskie), to będą dostępne od października.

NIE BĘDZIE X07 – WIĘCEJ IMPREZ LOKALNYCH

Od 2001 Microsoft co roku organizował w Europie show, na którym pokazywał wszystko, co związane jest z Xboxem. 2007 przyniesie zmianę – po E3 i przed Games Convention firma z Redmond oznajmiła, że w tym roku nie odbędzie się żadna dedykowana, ogólnoeuropejska impreza dla prasy. W oficjalnym oświadczeniu padło, że wolą się skupić na promocji każdej z genialnych gier, którą już pokazali, niż wrzucać je do jednego gara, a kolejne eventy i imprezy będą miały bardziej lokalny, ograniczony do danego kraju charakter (vide Xbox Fun Day w Polsce, na przykład). Do tej pory Microsoft faktycznie co rok anonsował jakieś ważne wydarzenia związane ze swoją dziecięciem (umowa z Epic, zakup Rare). Ktoś złośliwy mógłby zauważyć, że MS wypstrykał się gier na ten rok i milczy o planach na rok następny, choć to byłoby nieprawdą – wiemy, że w 2008 roku ukażą się Too Human, Alan Wake, Banjo-Kazooie, Fable 2 czy Halo Wars. To już pięć doskonale zapowiadających się pozycji, a jest ich na pewno więcej.

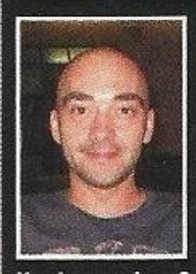
NEOcomments

QSH

Jako pierwsi rzucili się z szablą i pieśnią na ustach. Jako pierwsi też dali znać, że tegoroczne E3 nie będzie takie, jak poprzednie. Microsoft. Sam nie wiem, czego się spodziewałem. Może mniejszych przechwałek, bo wyniki konsoli nie są podbudowane w zasadzie niczym, poza czasem, jaki jest ona na rynku. Wyniki sprzedaży samego sprzętu nie są rewelacyjne, pomysłów na dotarcie do przeciętnych zjadaczy chleba brak (gdzie odpowiedź na SingStara?), totalnie zrywających gier również nie odnotowałem. Jasne, że czekam na Halo, PGR, CoD, Assasinów i GTA. A jeśli ktoś ma ochotę na coś zupełnie nowego? Cóż, pozostaje czekanie. I anielska cierpliwość.

MIELU

Pierwsze odczucie po konferencji MS? „Sony zmiecie Billa i jego firmę". Zapowiedź Gearsów i Viva Pinata na PC, ani słowa o nowym Banjo, Fable, czy Ninja Gaiden, pozostawienie ceny konsoli na tym samym poziomie – ciężko pozytywnie myśleć o Microsofcie po takich „rewelacjach". Firma przed E3 „wystrzelała" się ze wszystkich najważniejszych zapowiedzi na ten rok i nic nie zostało na teoretycznie najważniejszą imprezę branżową. Co również świadczy o tym, jak nisko ona upadła, skoro dla MS nie okazała się tak ważna, by pokazać na niej coś specjalnego.
Sama konferencja, jak u konkurencji, była słaba i nie uratował jej nawet trailer piątego Residenta. Szkoda, że MS odpuścił pokazanie nowych gier szykowanych na przyszły rok, przez co nie mamy wciąż pojęcia, w co będziemy grać za rok.



GULASH

Szczerość Microsoftu („pokażemy tylko te gry, które ukażą się tej jesieni") jest szlachetna, ale to deczko naiwne myślenie. Konkurencja z Sony i Nintendo nie miała skrupułów. Przy tym dogłębnie mnie osłabił brak jakichkolwiek nowych zapowiedzi. Zresztą to cecha całego tego E3. To nie tak powinno wyglądać, bo gdzie, jak nie tam dać sygnał, że nad czymś faktycznie się pracuje? Podoba mi się line-up na jesień i zimę 2007, ale żałuję, że nie zagram w tym roku w Alana Wake i Too Human. Ha cóż ha trudno.

MARCELLUS

Sprzedaż Xboxa 360 utknęła ostatnio na 10 milionach, ale Microsoft zachowuje stoicki spokój – na E3 wypadli dobrze, ale nie pokazali nic nowego, zaskakującego i miażdżącego, a przede wszystkim nie ogłosili obniżki ceny konsoli. Być może czekają z nią do momentu wypuszczenia na rynek swych największych killerapów, których naprawdę mają zatrzęsienie. I to właśnie one w ciągu najbliższych paru miesięcy zadecydują o być albo nie być X360 na rynku. To ostatni rok taryfy ulgowej od Sony – w następnym sezonie PS3 będzie ostro szturmować.

■ BUNGIE ■ X360 ■ JESIEŃ 2007

HALO 3

Finish the fight? Finish the game, Bungie

Największa, najbardziej oczekiwana produkcja tego roku trafi do sklepów już 25 września. To niesamowite, jak tych parę tygodni dłuży się w nieskończoność. Na konferencji Microsoft zachował sobie Halo 3 na sam koniec. Peter Moore rzucił, byśmy nie zapomnieli dokończyć walki. I się zaczęło – dwie minuty prosto z kampanii dla jednego gracza.

Tajemniczy głos przemówił: „Wszyscy jesteście szkodnikami. Myślicie, że możecie co? Uciec przed nadchodzącym ogniem? Wasz świat spłonie, a powierzchnia zamieni się w szkło" (piasek przy bardzo wysokich temperaturach topi się właśnie w szkło – dop. qsh). Następnie na ekranie działo się nawet za dużo – wydarzenia zmontowano bardzo dynamicznie, ale jednak chaotycznie. Chodzi o to, że w sumie w Internecie można znaleźć fajniej poskładane materiały z kilku innych gier. Wygląda na to, że Bungie musi się jeszcze tego nauczyć. Nie muszą już za to siedzieć nad kilkoma elementami, które w trailerze zrobiły na nas wielkie wrażenie. A później kilkoro szczęśliwców mogło pograć w pierwszy level. Sierra 117 zaczyna się z pewnością z wielką pompą i dlatego nie pokazano samego początku poziomu.

Mniej więcej w jednej trzeciej planszy zaczęła się już ostra wymiana ognia, ale dało się wychwycić kilka fabularnych knifów. Przede wszystkim okazuje się, że u boku Master Chiefa staje Arbiter. Jak pamiętamy z wydarzeń z poprzedniej części, obaj panowie nie do końca pałali do siebie sympatią. Jak to się stało, że teraz walczą ramię w ramię? Czujne oko wyłapie jednak parę sekund, w których MC grozi mu przystawiając magnum do szyi – kawał dziada z tego Sędziego. A z kolei w jednej ze scen Cortana pada jakby porażona prądem...

Halo nie byłoby Halo, gdyby nie potężne walki na szeroką skalę. Pamiętamy przecież z pierwszej części przeprawę przez mosty i otwarte tereny pełne wrogów. Już pierwszy level Halo 3 dał przedsmak tego, że wymiana ognia wcale nie straciła na intensywności. Nie mogło zabraknąć patentów, o których pisaliśmy miesiąc temu w teście bety multiplayera. Cała brygada żołnierzy wbiła się na quady, Master Chief posługiwał się działkami przy ostrzale największych jednostek nieprzyjacielskich. Pole walki roiło się nie tylko od małych „nyśtszisenów" (w niemieckiej wersji pierwszego Halo Grunty cały czas wydzierały się prosząc o nie strzelanie), ale nie zabrakło na nim elitarnych Elite'ów, czy brutalnych Brutów. Latają wielkie transportowce, strzelania nie brakuje też na orbicie.

Bungie słynie z tego, że ich pozycje wypełnia subtelny humor, a jednocześnie nieobce są im pompatyczne momenty. Już sam trailer mógł wywołać gęsią skórkę u największych fanów. Ścieżka dźwiękowa od lat nie zmieniła się jakoś drastycznie, przez co trudno ją pomylić z czymkolwiek innym.

Z konkretów mamy same dobre wiadomości. Przede wszystkim cieszy implementacja trybu kooperacji dla nawet czterech graczy (mamy nadzieję, że nie tylko online). Do tego, o czym pisaliśmy przy okazji PGR, dochodzi możliwość uwieczniania swoich poczynań zarówno tych z multi, jak i z singla. Zwalnianie tempa i dowolne ustawianie kamery, a następnie montaż tego wszystkiego i wrzucanie na publiczne serwery zadba o to, by wokół gry ciągle działo się coś nowego. Nie możemy się doczekać pełnej wersji. Trudno ocenić, czy faktycznie szykuje się nam ostatnia część serii (Bungie zapewnia, że tak), ale ciśnienie jest jednym z największych w historii. Jeszcze tylko jedno zapytanie: czy ta gra podbije sprzedaż X360? Czy może już wszyscy, którzy czekali na Halo konsolę kupili? Się okaże niebawem. ■■

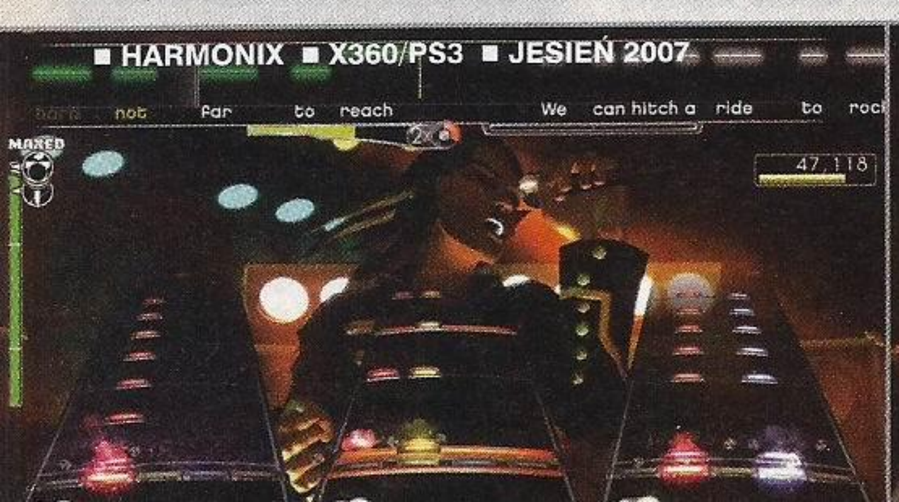
ROCK BAND

We will, we will rock you! Harmonix nareszcie ma czas, pomysł i kasę

Gdyby genialny SingStar spotkał nie mniej zarąbistego Bohatera Gitary, a do tego w owym spotkaniu uczestniczył jakiś perkusista, mielibyśmy właśnie to, co przygotowuje dla nas EA i Harmonix. Rewelacyjną party-game z wykorzystaniem rynsztunku sprzedawanego w komplecie lub jako osobne części. Tym samym wydawca rewolucjonizuje gatunek gier muzycznych wrzucając już nie jednego, ale kilku „grajków" na wirtualną scenę i dając im możliwość odtworzenia najbardziej znanych kawałków rockowych ostatnich lat. Na płycie znajdziemy z pewnością Black Sabbath, Nirvanę, The Who i masę innych, pierwszoligowych zespołów. Od strony dźwiękowej pomyłki nie będzie. Za to grafika na razie prezentuje się czytelnie i w miarę efektownie, wciąż hołdując karykaturalnym kształtom i fajerwerkom na ekranie.

Rock Band w całości korzysta ze schematów znanych z Guitar Hero. W ręce gracza oddany zostaje jeden z instrumentów muzycznych (gitara zwykła, basowa, perkusja lub mikrofon), na ekranie po specjalnych szynach przesuwają się symbole i wciskanie ich w dobrym momencie wpływa na punktację. Jakkolwiek prosto by to nie brzmiało, w praniu sprawdza się wprost genialnie. Udane serie wciskania przycisków premiowane są bonusowymi punktami, mnożnikami. Dodatkowo na finiszu piosenki twórcy wrzucili coś takiego, jak freestyle'owe zakończenie. Każdy graczy będzie mógł wycisnąć ze swego instrumentu ostatnie soki (hmm...) i tym samym jeszcze bardziej podbić ostateczny wynik zespołu. Bo przecież w Rock Band największy nacisk położono na to, by bawić się stadnie z kilkoma znajomymi. I to właśnie ta socjalizacyjna rola produktu przysporzy mu masy fanów. Nie tylko wśród tych, którzy już mają ograne największe tuzy gatunku. No i chętnie sprawdzimy, czy przy odrobinie wprawy będzie można umieścić mikrofon na jakimś stelażu i grać jednocześnie na wiośle („kto najlepiej gra na wiośle? Otóż ja gram całkiem nieźle!" by Kazik). Internetowe jam session z kolegami z całego świata również wchodzą w rachubę. Właśnie z sieci ściągniemy nowe paczki piosenek i z pewnością opublikujemy swoje osiągnięcia. Zapowiedziano również kilka pierdół – nadanie nazwy swojemu zespołowi, zaprojektowanie własnych koszulek itp. Naprawdę zapowiada się nam nowy Elvis gatunku. ■■

■ HARMONIX ■ X360/PS3 ■ JESIEŃ 2007



E3 newsflash

VIVA PINATA: PARTY ANIMALS

Tak w zasadzie konsolom obecnej generacji brakuje wyraźnych i jednoznacznych maskotek. Na dobrą sprawę tylko Nintendo ma swojego Mariana i całą bandę pokrak kojarzonych z marką. Microsoft rok temu wydał doskonałą produkcję spod igły Rare. Jednocześnie z nią wystartował telewizyjny show, a przesympatyczne papierowe zwierzaki przyjęły się do tego stopnia, że MS zapowiedział wydanie drugiej gry w klimatach ogrodowych imprez. Jak tytuł wskazuje, będzie to typowa party-game. W jej ramach dostaniemy około 50 konkurencji, w których wcielimy się w jedną z czterech postaci: konia, szopa, niedźwiedzia lub lisa. Około jedna piąta dyscyplin to wyścigi; sterowanie jest proste i przyjemne. W drodze do zwycięstwa pomożemy naszemu szczęściu przeróżnymi dopałkami. Jednak najważniejsze, że Party Animals nastawione jest na rozgrywkę multi – można bawić się nawet we czterech, zarówno off-, jak i online. Twórcy stawiają na łatwość obsługi, przez co większość gier, to proste wciskanie przycisków lub walenie w nie z odpowiednią siłą. Przyjmie się z pewnością, podobnie jak animowany serial o Pinatach, który gdzieś tam w USA można oglądać.

NARUTO: RISE OF A NINJA

Microsoft bardzo się chełpił tym, że zyskał na wyłączność ten oto tytuł. Musiał tkwić w tym jakiś haczyk. I już wiemy jaki. Okazuje się, że gra naprawdę może zaoferować masę świetnej zabawy w bardzo popularnych i samych w sobie ciekawych klimatach fajnej serii anime. Naruto to młody adept sztuk walki; w czasie swojej drogi do stania się prawdziwym wymiataczem musi sprostać wielu przygodom i zadaniom – wiadomo, jest bohaterem. Ubi nie zwykło ostatnio dostarczać gier słabych, prze to nic nie wskazuje, że tym razem powinie im się noga. Postawiono na sprawdzoną i lubianą formułę trójwymiarowej gry akcji. Najważniejszym miejscem jest oczywiście miasto, z którego mieszkańcami będziemy sobie dowolnie układać stosunki. Spełniając dobre lub złe uczynki zyskamy przychylność lub niechęć przechodniów. Gra podzielona jest z grubsza na trzy niezależne sekcje – bieganie po drzewach, misje w mieście i walki jeden na jeden. Trudno stwierdzić, która z nich jest najlepsza, ale przekonamy się już wkrótce, gdy położymy łapska na Naruto i zdamy Wam pełną relację. To naprawdę bardzo dobry, a przy tym świetnie wyglądający w akcji licencjonowany kawałek softu.

■ UBISOFT ■ X360/PS3 ■ JESIEŃ 2007

ASSASSIN'S CREED

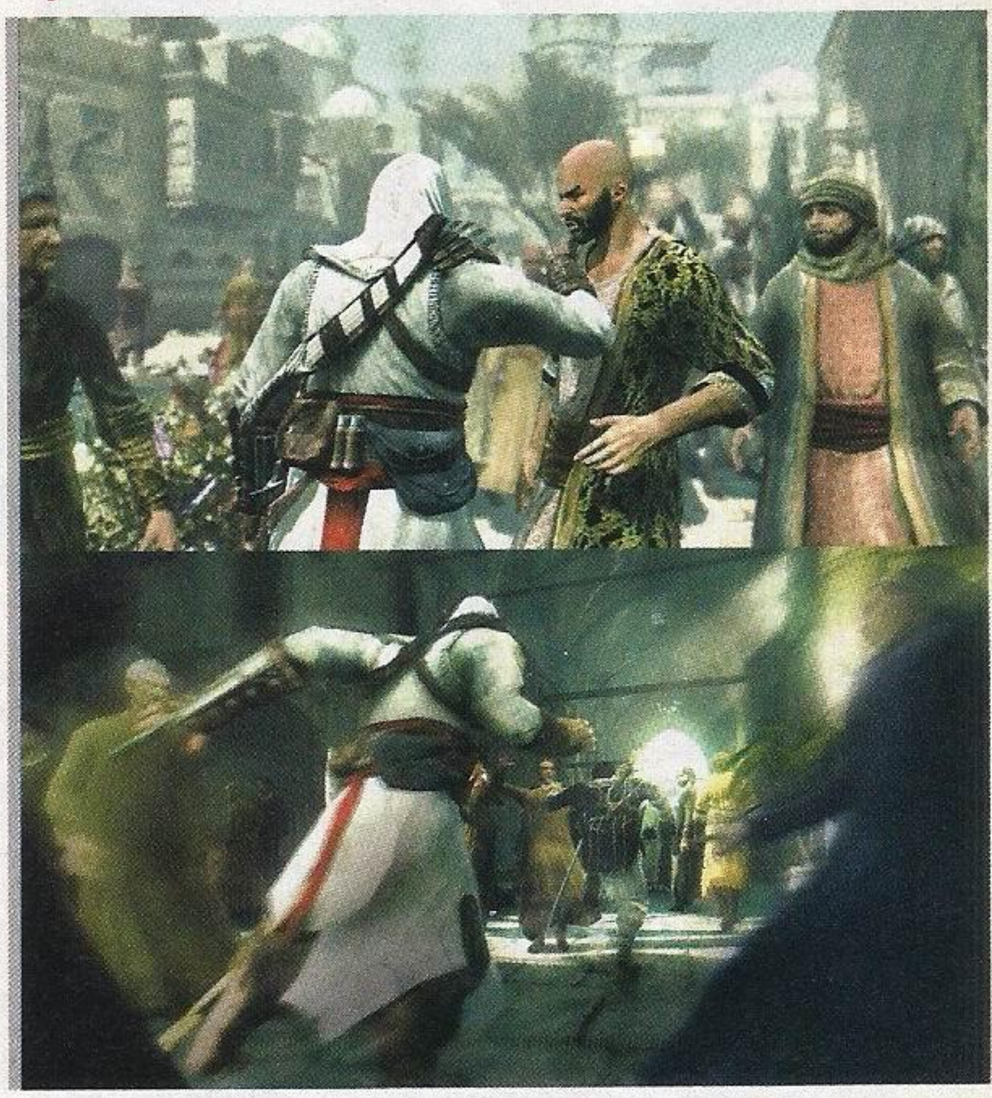
Pomijając wiszące w powietrzu zwłoki, jest bardzo dobrze

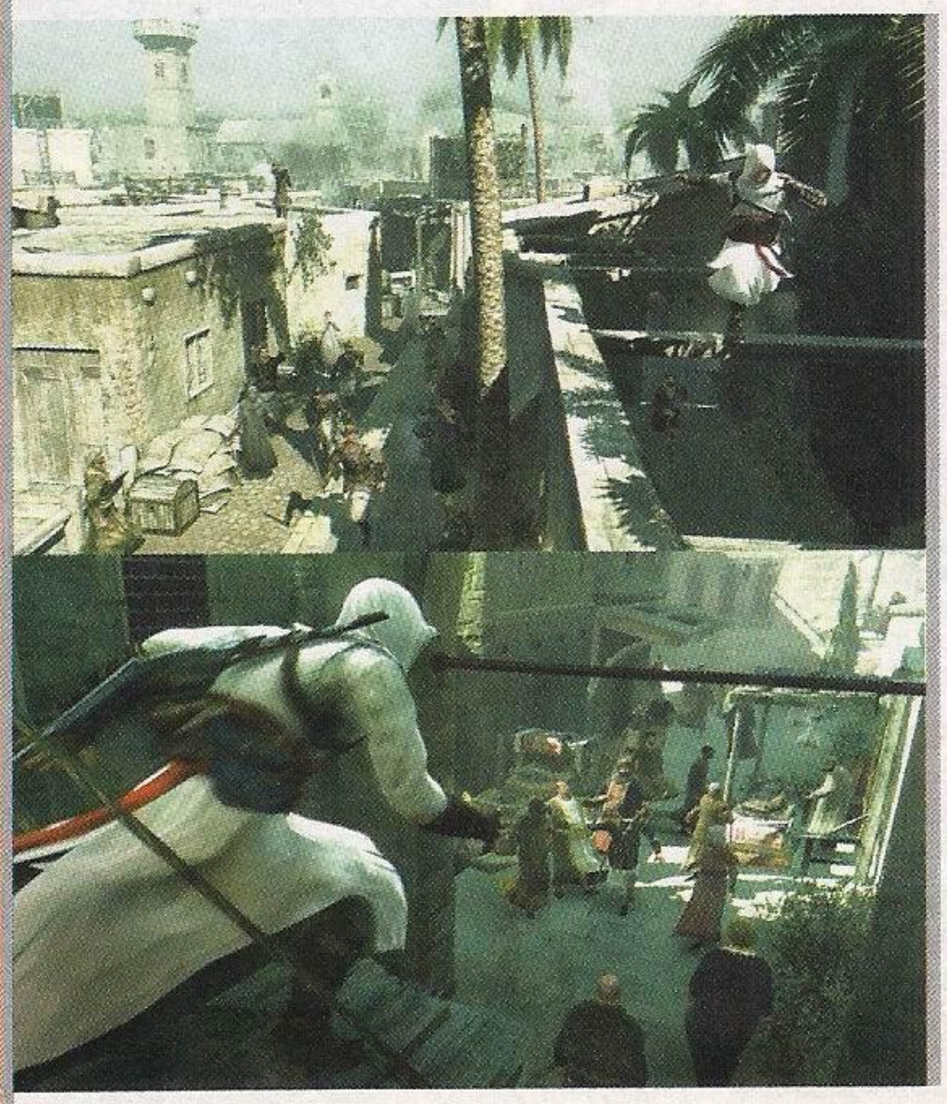
Na wystawie nie mogło zabraknąć najładniejszej twarzy naszej branży – słodkiej Jade Reymond. Wyszła i oczarowała widownię wdziękiem osobistym. Jednak najważniejsze, że nie musiała używać swoich drugorzędnych cech płciowych, by wszyscy obserwatorzy byli zachwyceni. Wystarczyło, że przywiozła i zaprezentowała demo swojej produkcji.

W grze, jak wszyscy wiemy, wcielimy się w zabójcę imieniem Altair. Miejscem akcji będzie Ziemia Święta, w tym dwunastowieczna Jerozolima odtworzona z wielką pieczołowitością na bazie materiałów historycznych, a także dwa inne miasta – Damaszek i Akka. Obiecano też możliwość siania spustoszenia w dowolnym momencie i miejscu, zawierania paktów, podejmowania się wielu zadań. Skupmy się jednak na tym, jak gra prezentowała się w akcji.

Na starcie kamera zrobiła powolny najazd na bohatera stojącego na szczycie kościelnej wieży, krótka panorama okolicy i po chwili zaczęła się misja, w której celem Altaira jest Talal – handlarz niewolników. Po zejściu z wieży asasyn przycupnął chwilkę na ławce, by poobserwować tłum kręcących się ludzi. Ci bowiem reagują na jego poczynania bardzo żywo, dynamicznie dostosowując się do każdej akcji. Miasto pełne jest różnych, zajętych swymi codziennymi sprawami mieszkańców – pokazano kilka kobiet, które szły obok siebie niosąc na głowach dzbany z wodą. Szurgnięcie jednej z nich skończyło się kałużą na chodniku i reprymendą od miejskiego strażnika. Generalnie przez tłum można będzie się przebijać niczym taran lub też próbując nie zwracać na siebie większej uwagi.

Talal ukrywał się w całkiem nieźle strzeżonym budynku. Frontalny atak był możliwy, ale bezsensowny (to jak życie bez wielu używek, heh). Altair wybrał inną opcję – wspiął się gdzieś z boku na podwyższenie, załatwił strażnika i wtargnął do środka bocznym wejściem... Motyw wdrapywania się na różne powierzchnie jest nie do wyrąbania nawet wielki toporem – w ukończonej wersji





Altair da radę wleźć na szczyt każdego budynku, w którego ścianach znajdzie oparcie dla stóp i uchwyty dla rąk. Wspinaczka ma być intuicyjna, ale też wymagać niemałej wprawy. I dobrze.

Gdy zabójca dostał się wreszcie do sporej, słabo oświetlonej sali, otoczony został przez sługusów handlarza, który w tym czasie dał w długą. Walka była szybka i efektowna, widać, że opierała się na wyczuciu czasu i dostrzeganiu w animacjach wrogów momentów odpowiednich do ataku lub obrony – dobrze założona kontra zawsze kończyła się śmiercią adwersarza. No i pamiętajmy, że Altair nie jest z żelaza, może zginąć nawet od jednego ciosu.

Gdy wszyscy wrogowie padli, zabójca ruszył w pogoń za zbiegiem. Biegnący asasyn od razu wzbudził zainteresowanie strażników, zaś stających mu na drodze przechodniów bezceremonialnie odpychał. Jednak sprawne posługiwanie się umiejętnością śmigania po zadaszeniach i innych elementach otoczenia pozwoliło Altairowi dogonić w końcu Talala, który zginął pchnięty fachowo w szyję... I zrobiło się dziwnie, bo nagle nie było już Jerozolimy, tylko jakaś biała, jakby zamglona przestrzeń, a całkiem żywo wyglądający Talal rozpoczął dłuższą gadkę będąc jednocześnie trupem trzymanym przez Altaira... Po chwili wszystko wróciło do normy, a zabójca stał się momentalnie zwierzyną, więc po wypłaceniu kilka ciosów i załatwieniu paru wrogów czym prędzej zawinął się z miejsca zbrodni. Urwanie się prześladowcom nie było łatwe, ale w końcu się udało i Orzeł wylądował na wozie z sianem po wykonaniu „skoku wiary", czyli efektownego i niebezpiecznego manewru ratującego go z najcięższych opresji.

Wprawdzie Kredo Zabójcy pojawi się w sklepach już całkiem niebawem, ale nadal roztacza wokół siebie mgiełkę tajemnicy: czasami otoczenie jakby specjalnie zmieniało się w ciągi cyfr i liter, niczym w Matriksie... Nie daje nam to spokoju, ale uśmiechająca się niczym Gioconda Jade nadal nie chce zdradzić nam tego sekretu. ■■

■ ACCLAIM ■ X360/PS3 ■ 2008

TUROK

Kawał shootera z tego Turoka

Premierę przesunięto z trzeciego kwartału tego roku na początek lutego przyszłego. Za to powinna grozić jakaś miła operacja na otwartym organizmie. Zakładając jednak, że termin lutowy jest pewny, już nie możemy się doczekać kolejnej części przygód czerwonoskórego Turoka. Tak się bowiem składa, że prezentacja dotychczasowych dokonań dewelopera, była bardzo miłym zaskoczeniem tegorocznego E3.

Przede wszystkim, na co zawsze zwraca się uwagę na początku, grafika wypada bardzo przekonująco i plastycznie. Dzika dżungla prezentuje się prawie jak prawdziwa, drzewa rzucają dynamiczny cień, trawa faluje i można się w niej schować, bo wysoka jest ponad głowę. Jednocześnie skrywa też gigantyczne niebezpieczeństwo. Jeśli nie pamiętacie fabularnego zarysu (pisaliśmy o grze jakiś czas temu) – oto przypomnienie. Głównym ziomem jest Józek Turok, komandos i człowiek do zadań specjalnych. Jego jednostka właśnie przeczesuje kosmos w poszukiwania dawnego dowódcy, Kane'a, który sprzeniewierzył się słusznej sprawie. Nad jedną z planet transportowiec zostaje zestrzelony, a miejsce okazuje się „zadinozaurzone". Zadaniem Józka jest oczywiście przeżycie, zbadanie przyczyn wypadku (czyżby to zły Kane? niee, skądże) oraz odnalezienie członków załogi. I nie byłoby może to aż tak trudne, gdyby nie obecność prehistorycznych gadów. Krwiożercze monstra przysporzą Turokowi sporo problemów, ale i pomogą w załatwieniu kilku niedogodności. Jak choćby obozowiska pełnego wrogów – zwabienie doń stada krwiożerczych raptorów na pewno będzie lepszym pomysłem, niż rzucenie się w bój z pieśnią na ustach. A kto wie, może i T-Rex się zjawi, gdy poczuje zapach krwi o poranku.

Grywalna wersja przyniosła kilka odpowiedzi. Przede wszystkim Turok jest typową, klasyczną strzelaniną, z naciskiem na ostrą wymianą ognia i... strzał! Oraz machanie nożem. Jak na rasowego Indianina przystało, Józio wykonuje efektowne ciche zabójstwa zachodząc strażników od tyłu, a także bardzo sprawnie szyje... z łuku. Umie z niego pruć (szyć, pruć – krawiec jakiś normalnie) bardzo szybko, choć wtedy strzały nie mają zbyt dużej siły przebicia, albo mocno – gdy naciągnie cięciwę na maksa i uważnie przyceluje. Byle nie za długo, bo ręce mu się zaczną trząść. Ze zmęczenia oczywiście, bo przecież nie z niedoboru wody ognistej w organizmie.Bardzo mądrze rozwiązana sprawa. W razie poważniejszych kłótni użyjemy shotguna i masy innych nowoczesnych, a nawet futurystycznych fuzji.

Największe wrażenie wywarły na nas animacje, które są tak efektowne, że aż kamera opuszcza głowę bohatera i pokazuje całość z innej perspektywy. Joseph rzuca się na raptora z nożem w zębach i podrzyna mu gardło w strugach krwi. Momentami wykonuje też takie cięcia, jakby zwierzę otwierał niczym puchę paprykarza szczecińskiego. To samo dzieje się z nieświadomymi żołnierzami. Ci jednak nie są tak obficie ukrwieni, przez co egzekucje są o wiele mniej „soczyste". Mają jednak tyle samo powera. Dłużyć nam się będzie czas do premiery, bo prostej i miodnej strzelanki brakuje nam co jakiś czas. ■■

E3 newsflash

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Gra na podstawie trzeciej części filmu była całkiem niezła (niedawno mogliście przeczytać u nas recenzję), a na E3 zaprezentowano kolejną grę ze świata człowieka pająka. Zrywa ona całkowicie z założeniami poprzedniczek, stając się raczej rozrywkową pozycją dla młodszych. Przede wszystkim teraz Spidey zbrata się z postaciami, z którymi do tej pory walczył. Zamiast wzajemnego okładania masek, staną do walki ze wspólnym wrogiem, którym okazuje się tajemnicza siła z kosmosu (Stwórco...). Staniemy w jednym szeregu z Zielonym Goblinem, Sandmanem, a nawet Venomem. Wykorzystując zdolności każdej z postaci pokonywać będziemy kolejne przeciwności losu. Bardzo cieszy nas zapowiedzenie trybu kooperacji, w którym pomożemy naszym pociechom (lub pociotkom) stać się superbohaterami. Bo to głównie do nich nowy Spider-man jest skierowany. (PS2, Wii, PSP, DS, X360)

CRASH OF THE TITANS

Futrzasty rudzielec zapisał się wielkimi i pozłacanymi zgłoskami w historii gier video. Początkowo pomykał tylko na pierwszym PlayStation, by następnie rozpanoszyć się już wszędzie. Obecnie trwają prace nad kolejną grą w serii, tym razem szykują się jednak poważne zmiany w mechanizmach rozrywki. Zerwano z charakterem prostej, klasycznej platformówki na rzecz czegoś, co modnie nazwać można przygodową grą akcji. Teraz Crash nie tylko będzie skakać i pożerać tony jabłek, ale jakoby przede wszystkim zawalczy kilkoma ciosami z przeciwnościami losu. Głównym daniem stanie się przejmowanie potworków. Kurokrad przebierze się w jeden z kilkunastu strojów, by imitować zachowania ofiar i korzystać z ich umiejętności. W grze funkcjonować ma coś na wzór łańcucha pokarmowego, czyli zespołu zależności między zwierzakami. Będziemy potrzebować coraz większych ciuchów, by radzić sobie z kolejnymi bossami. (PS2, Wii, PS3, X360, PSP, DS)

■ ENSEMBLE STUDIOS ■ X360 ■ 2008

© 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

HALO WARS

Chcą wojny? To ją dostaną!

Zgodnie z oczekiwaniami, na tegorocznym E3 nie zabrakło skrywanego skrupulatnie projektu Halo Wars. Każdy zainteresowany tematem wie, że szykuje się nam klasyczny RTS osadzony w realiach jednej z najbardziej rozpoznawalnych i dochodowych gier. Rok temu Microsoft pokazał nam krótki zwiastun, na którym jednostki ludzi i Convenantów dość otwarcie walczyli w poważnym starciu. I właśnie tak sobie wyobrażaliśmy tę pozycję. Nie musi mieć ona w sobie dużo więcej. Od strony wyposażenia zanosi się nie tylko na kilka niespodzianek, ale i parę miłych akcentów i powrotów z poprzednich części efpepowego Halo. Na zamkniętym pokazie zaprezentowano kawałek grywalnego kodu – krewni i znajomi Master Chiefa walczyli z siłami wesołych pokemonów – Gruntów, Elite'ów, czy Brutów. Oczywiście obie strony konfliktu wyposażone były w dobrze znane zabawki. Ci pierwsi dzierżyli w dłoniach karabiny szturmowe, pistolety, shotguny i granaty, odpowiednio więc przeciwnicy wycelowali w nich swoje karabiny plazmowe, granaty przyklejające oraz needlery. Naturalnie wszyscy mogli polegać na jednostkach zmechanizowanych związanych z odpowiednią frakcją. Czołgi Skorpion i Warthogi to rzecz jasna wyposażenie „naszych". Ghosty, Banshee i wielkie, opancerzone Wraithy pomogą Convenantom, tak samo, jak gigantyczny Scarab znany z drugiej części. Przeciwko temu ostatniemu ludzie wykorzystają swoją najsilniejszą broń – działo walące promieniem prosto z orbity. Z pewnością każdy fan będzie wniebowzięty mogąc wykorzystać na polu RTSowej bitwy gadżety, którymi walczy na arenach w strzelaninie.

Bardzo ważną cechą strategii czasu rzeczywistego na konsolach jest sterowanie. Niemało czasu poświęconego do tej pory na stworzenie Halo Wars, poszło właśnie na to, by pad sprawdzał się na dynamicznym obszarze działań. Wychodzi na to, że przycisk A dostanie moc lewego przycisku myszy i będzie aktywował daną jednostkę, wywoływał wszystkie danego typu, lub zaznaczał teren. Powinno być bardzo intuicyjnie.

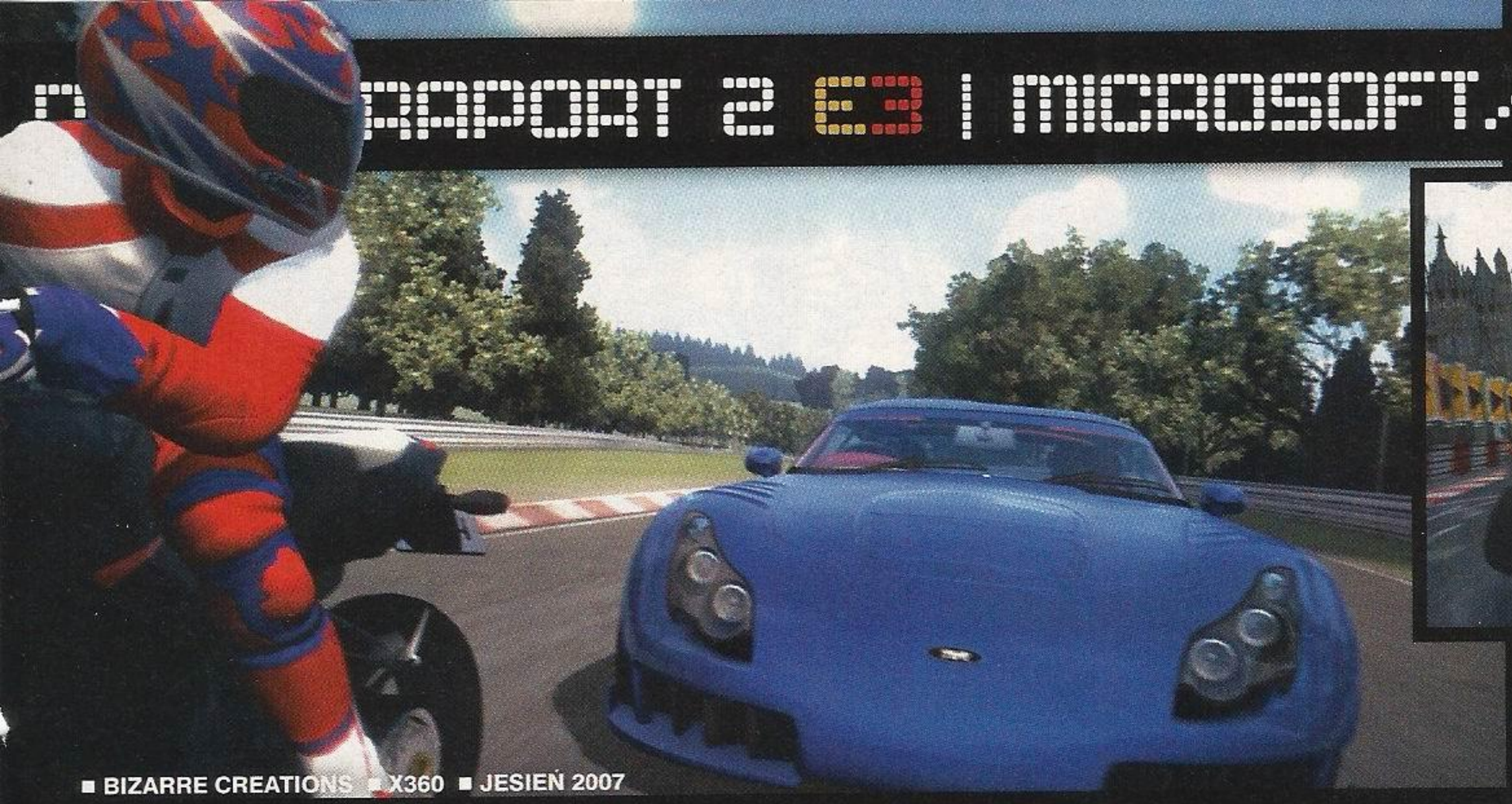
Na razie można usłyszeć spokojną ciszę odnośnie trybu współzawodnictwa z innymi graczami. Wiemy za to na bank, że pojawi się kooperacja dla dwóch. I że Halo Wars faktycznie może zyskać masę fanów – wielu bawiących się Halo 3 chętnie sprawdzi też coś jeszcze z tego bogatego uniwersum. ■■

BEAUTIFUL KATAMARI

Król Całego Kosmosu powrócił!

■ NAMCO BANDAI ■ X360 ■ JESIEŃ 2007

Nie można inaczej zacząć tekstu o Katamari, jak od użycia słowa „kulanie". Zostawiając za sobą żarty o kulaniu kulek z nosa (pan Trататата się kłania), wiedzieć należy, że Katamari właśnie o kulistych ruchach ciał wszelakich przed głównym bohaterem polega. I każdy fan serii też wie, czego po najnowszej części się spodziewać. Dla nowych słówko wyjaśnienia. Wyobraźcie sobie bohatera, który dostaje od ojca zadanie posprzątania pewnego terenu. Zielony kolo z głową jak tuba zaczyna więc toczyć przed sobą rzeczoną kulę. Początkowo w jej skład wchodzą małe przedmioty użytku codziennego, jednak później wciągane zostają coraz większe obiekty (całe domostwa, samochody, duże budynki, mosty). Gra debiutowała na PS2, teraz zmierza tylko na X360. Na razie nie widać szczególnie dużego wykorzystania jego mocy, ale Namco Bandai zapowiedziało, że w ostatecznej wersji nowy Katamari dostanie porządną oprawę i tryb multi. Nie tylko współzawodnictwa, ale i kooperacji. ■■



■ BIZARRE CREATIONS ■ X360 ■ JESIEŃ 2007

PROJECT GOTHAM RACING 4

Motocykle, zmienna pogoda... Masa, masa atrakcji!

Nie ma co ukrywać – dobrych wyścigów samochodowych nigdy nie będzie za dużo, zaś X360 jest doskonałą konsolą dla każdego fana ścigania się. Nie dalej, jak miesiąc temu, mogliście na łamach N+ przeczytać sporą zapowiedź PGR4. Skrzętnie skrywana tajemnica dotycząca tego tytułu nie trafiła wtedy do druku, ale wraz z E3 świat poznał jednak jej treść. Oficjalnie zapowiedziano i od razu zaprezentowano nam największą nowość w serii – motocykle! Nie zabraknie żadnej szanującej się marki produkującej jednoślady. Będzie Honda, Suzuki, Ducati, ale ciekawi nas, czy spotkamy też bardziej klasyczne maszyny, może Harleye?

No to więc są – motory budzą zawsze wiele emocji i mają swoich fanów. Wraz z ciekawością pojawiają się jednak od razu obawy o spójność zabawy i kilka rozwiązań. I tak przede wszystkim kwestia kolizji spędza sen z powiek sceptykom. Oby gra nie przerodziła się w MotorStorma na asfalcie, Bizzare z pewnością wprowadzi kilka półśrodków, by obyło się bez brutalnego rozjeżdżania kierowcy i śmiertelnie niebezpiecznych kraks z udziałem wszystkich pojazdów. Jak? Się okaże. Na razie widzieliśmy przejazd przez trasę w Szanghaju w strugach deszczu. Motor zachowywał się bardzo dziko – wiadomo, że kilka koni mechanicznych na jeden kilogram wagi powoduje niesamowite przyspieszenie. Narzuca to graczowi konieczność sprawnego i ostrożnego obchodzenia się z manetką gazu i delikatnego używania hamulców tarczowych. W takiej aurze może to wymagać naprawdę nielichych umiejętności, co cieszy tych, którzy od gry wymagają czegoś więcej po prostu.

Oczywiście w nowym PGR nie mogło zabraknąć kultowego systemu naliczania kudosów za przejazd w określonym stylu. Punkty przyznawane są jak wcześniej, jeśli chodzi o samochody. Motocykle dostały rzecz jasna swój zestaw kudosowych trików – cieszy łatwa w wykonaniu i utrzymaniu „świeca", stójka na przednim kole również nie jest ewolucją bardzo trudną. Do tego w trakcie tych manewrów można wykonać kilka trików, jak przełożenie nogi przez siodło.

NA E3 OFICJALNIE ZAPOWIEDZIANO I OD RAZU ZAPREZENTOWANO NAM NAJWIĘKSZĄ NOWOŚĆ W SERII – MOTOCYKLE!

Każdy z kierowców ma do dyspozycji gesty, które demonstrują wyższość i inne odczucia. A później takiego gościa przerobimy na kilka organów do przeszczepu siedząc za kółkiem Ferrari Enzo.

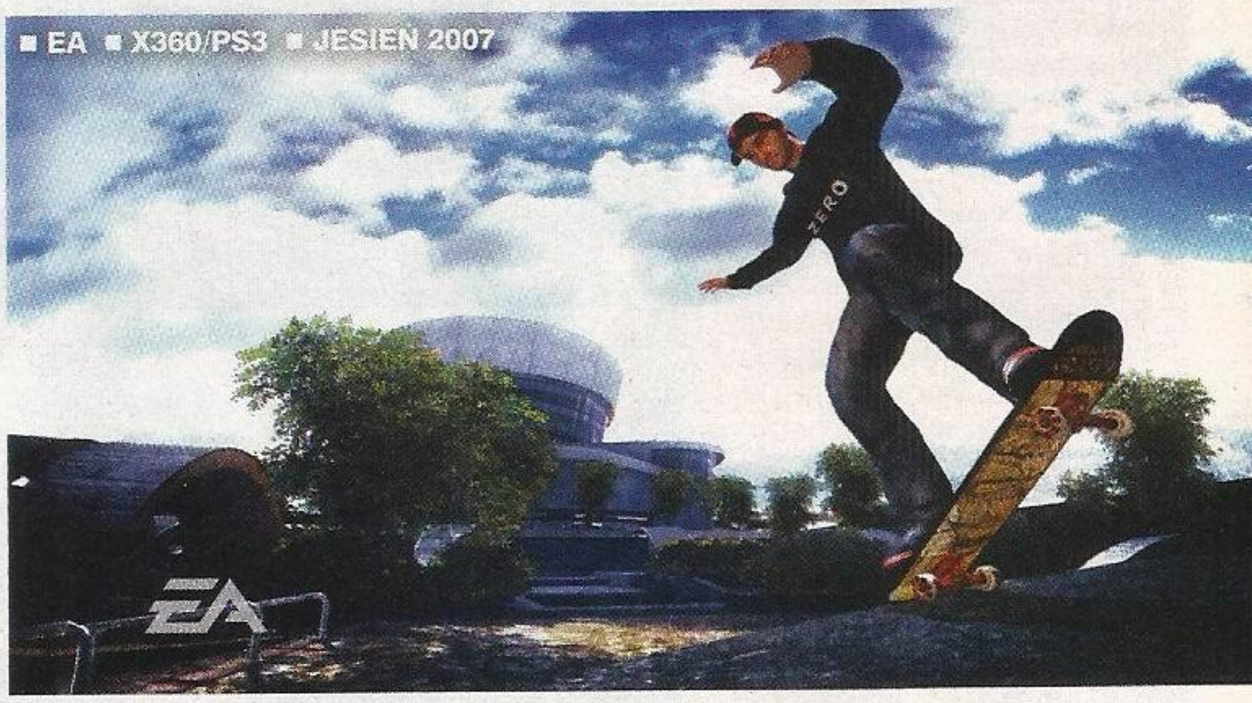
Jak do tej pory gra prezentowała się raczej bardzo dobrze, niż wybitnie. Z czasem oczywiście Bizzare dodawało nowych efektów. Nie tylko pogodowych, chociaż te właśnie wciąż powodują niekulawy opad szczęki. Dla przypomnienia – PGR4 w realistyczny sposób odda jeden z kilku stanów aury, wśród których nie zabraknie ani śniegu, ani mgły (lekkiej i ciężkiej), ani deszczu (przez lekki kapuśniaczek, a na potężnych oberwaniach chmury skończywszy). Warunki na trasie będą się dynamicznie zmieniać, a wraz z nimi zachowanie fur. Dziwnym bowiem nie jest, że po zaśnieżonym asfalcie nie zasuwa się równie gładko, jak po suchym.

PGR4 zaoferuje również coś, co powoli staje się normą w najnowszych i – nie ukrywajmy – najlepszych grach. Chodzi mianowicie o dzielenie się z innymi użytkownikami nie tylko zdjęciami, ale również filmikami z naszych najciekawszych akcji. Obiecano proste w obsłudze narzędzia i opcję natychmiastowego rozesłania „dzieła" do przyjaciół. Na razie cisza odnośnie jakiegoś wpływu na wygląd pojazdów, ale i nie liczymy, by coś się w tej materii miało zmienić. PGR wciąż pozostaje zręcznościową ścigałką i bardzo dobrze, że na rozsianych po całym świecie trasach zagoszczą też motory. Bo gdyby spojrzeć na to oczyma fana jednośladów, to zdecydowanie brakuje czegoś na rynku. MotoGP to przecież zupełnie inna bajka, MotorStorm też raczej nie jest spełnieniem wszelkich marzeń. Widok z kabiny na nadchodzącą produkcję Bizarre napawa nas optymizmem. Sprawdzimy ją jeszcze we wrześniu. Prawdopodobnie. ■■

SKATE

Tony Hawk ma pozamiatane?

■ EA ■ X360/PS3 ■ JESIEŃ 2007



Kolejna pozycja, która już we wrześniu czekać będzie na to, byśmy porwali ją ze sklepowych półek, to skate – odpowiedź giganta EA na serię przygód i wyczynów Tony Hawka. Niedawno pisaliśmy o niej w enplusie, wersja z E3 naświetliła kilka kwestii. Przede wszystkim jasnym jest, że fizyka naszego zawodnika stara się bardziej symulować rzeczywistość, niż u konkurencji. Postać na desce waży swoje, a minimalne wychylenia gałki sprawiają, że przenosi ona ciężar w odpowiednią stronę. Przesunięcie stóp do przodu zwiększa prędkość, pochylenie się w którąś ze stron pozwala na minimalną korektę toru jazdy. Dzięki takim – wydawać by się mogło – małym smaczkom, skate ma szansę zdobyć uznanie u graczy, którzy wymagają nieco więcej realizmu od gry o sunięciu na desce. Triki, jak pamiętamy, wykonujemy za pomocą prawej gałki analogowej. Sterowanie również zrywa z dotychczasowymi przyzwyczajeniami, co może przysporzyć kilku problemów wieku młodego. Kilka chwil zajmie przyzwyczajenie się do gazu pod przyciskiem, albo machania analogiem w celu wykonania najprostszych ewolucji.

Od strony zaplecza trybowego skate zaoferuje nam masę zabawy i wolny wybór w doborze wielu opcji. Najważniejszy jest oczywiści tryb kariery, przez który przebije się każdy ambitny skate-wannabe. Z byciem na szczycie zjawiska, o którym gra traktuje, wiążą się takie atrakcje, jak obecność na pierwszych stronach pism (a co z rozkładówkami?), udzielanie wywiadów. Medialność naszej postaci będzie raczej kwestią narzuconą, nie da się uniknąć sławy będąc najlepszym. A czy najlepszym się jest będzie można udowodnić lub sprawdzić w przygotowywanych trybach online. Dla zuchwałych znajdzie się również szansa zmontowania swoich popisów z poziomu gry (kamery umiejscowione nawet na desce), a dla najbardziej wymagających filmowców – niespodzianka. Ze strony gry można będzie ściągnąć swoje dokonania i obrabiać je do woli myszką i klawiaturą, czyli na PC. No i ubarwić własną kolekcją skatepunkowych empetrójek. ■■

E3 newsflash

WIWAT SZKOŁO!
Kontrowersyjne, choć wcale nie takie straszne Bully trafi do jeszcze większej rzeszy odbiorców jeszcze w tym roku. Wydawca R* zapowiedział, że planuje przenieść tę bardzo udaną pozycję na Wii i X360. Zapowiedziano nam kilka oczywistych usprawnień wynikających z możliwości dawnej konsoli. Jednak nie liczymy na wiele. Re...ekhem...wolucyjne sterowanie na Wii. Podciągnięta trochę grafika na X360 – plan minimum nie trąci ambicją, ani niczym. Oczywiście obiecano dodatkowe materiały i bonusy, ale to raczej nic, co by nas mocno grzało.

WIING-WONG, PING-PONG
Rockstar zapowiedziało, że na Wii wyląduje ich ostania głośna produkcja z X360 – Rockstar Games Presents Table Tennis. Jak nietrudno się domyśleć, gra będzie wyglądała znacznie lepiej niż na konsoli MS... a nie, jasne, że nie. Będzie za to oferować rewolucyjne sterowanie za pomocą wiilota. Na razie nie są też pewne pogłoski o tym, jakoby gra miała zawierać możliwość grania przez Internet. Dla przypomnienia – Table Tennis jest doskonałym symulatorem popularnego pingla i swego czasu zebrał bardzo pochlebne oceny w branży. Gra hula na silniku RAGE, który zasila także nadchodzące GTA.

MOTO GP 07
Całkiem niespodziewanie okazało się, że Capcom kupił od Namco prawa i całą licencję MotoGP na platformach PlayStation. Jednocześnie twórcy RE zapowiedzieli, że prace nad MotoGP 07 idą już pełną parą. Gra przygotowywana jest wyłącznie na PS2. W żaden sposób nie porwie nas innowacyjnym podejściem do tematu, czy rewolucyjnym sterowaniem. Dostaniemy za to porządny symulator najszybszych jednośladów na świecie. MotoGP zostanie podzielone na standardowe tryby, obejmie sobą też całe zawody – nie zabraknie żadnej trasy, będą wszyscy jeźdzcy w stajniach. Fani na pewno ucieszą się na wieść o wymagającym modelu jazdy i ambitnym planie Capcomu stworzenia najlepszych wyścigów jednośladów na PS2. Grafika w erze HD nie zachwyca, ale też nie wykrzywia twarzy w grymasie zniesmaczenia. Ciekawe, co pokaże Capcom na PS3 – pewnie za rok się przekonamy.

TEKKEN 6
Wiemy już zupełnie oficjalnie, że Tekken 6 ukaże się mniej więcej w połowie przyszłego roku na PlayStation 3 i obok jak zawsze pasjonującej młócy oferować będzie pełne wsparcie dla zabawy online.

■ MISTWALKER ■ X360 ■ ZIMA 2007

LOST ODYSSEY

Nowy trailer zrywa kask!

Pozycja X360 na terenie Japonii wciąż jest gorzej, niż podła. I wcale nie chodzi o to, że są dwa konie i trzy siodła. Bardziej o to, że Microsoft nie bardzo wie, jak przekonać skośnookich graczy do swojej konsoli. „Prawie" udało się Blue Dragonowi – animowanemu dziełu ekipy odpowiedzialnej za genialne Chrono Cross. Teraz ci sami ludzie kończą pracę nad Lost Oddysey, które poprzednio można było obczaić na zeszłorocznym TGSie, gdzie szczęśliwcy pograli w japońską wersję. Na E3 zabrakło zlokalizowanej wersji, ale pokazano nam całkowicie nowe sceny w dynamicznym trailerze.

W grze wcielimy się w wojownika Kaima Argonara. Wiele lat temu został on ukarany i skazany na tysiąc lat... życia! Dla niektórych wydawać by się mogło, że nie ma nic lepszego, jak długowieczność, ale nic bardziej mylnego. Przez dziesięć wieków Kaim był świadkiem wielu wojen, poznawał setki ludzi, zakochiwał się również w pięknych kobietach. Wszystko to jednak przemijało na jego oczach – najbliżsi umierali, upadały królestwa. Argonar jako jedyny wracał z setek bitew wciąż nie mogąc przekonać swoich przełożonych do tego, że nie wie, jak to się dzieje.

Na pewnej audiencji u kogoś, kto wygląda na króla, Kaim pytany jest o to, jak możliwy jest jego powrót w nienaruszonym stanie. Pada również, że ludzie nazywają go „Nieśmiertelnym". Jak to możliwe? Nie wiem – odpowiada Argonar. Następnie zaczyna się monolog w towarzystwie scen z życia wojownika. Gigantyczne głaz spada na pole bitwy wraz z masami lawy, mała dziewczyna skacze niczym Kratos w przepaść, a bohater nie zdąża jej powstrzymać, umierają kolejni bliscy. Przy akompaniamencie wzniosłej muzyki na ekranie pojawiły się tajemnicze budowle, magowie ciskających ładunkami energii, wojska stające do walki z grupką ludzi, na czele której staje Kaim. Nie zabrakło również wyglądającej naprawdę wyśmienicie eksploracji miast. Grafika już teraz i w zasadzie od zawsze stanowi ważny punkt programu. Otoczenie i animacja przywodzi na myśl FFX. Na ulicach miast nie brakuje przechodniów, a tereny bardziej dzikie tętnią życiem. Animowane drzewa, wartkie strumienie i masa szczegółów dbają o to, by obraz gry był możliwie bliski temu, co pokazują fenomenalne scenki przerywnikowe. LO był jedną z najpiękniejszych gier na X360 pokazawanych na E3.

No ale nie zapominajmy, czym tak w ogóle LO się je. Klasyczny RPG takiego kalibru z najlepszej japońskiej stajni dawno już nie pokazał się na konsolach. Cieszymy się tym bardziej, że faktycznie stanowi on niejako zwieńczenie (aczkolwiek nie zakończenie) gatunku. Losowe napotykane walki z wymyślnymi przeciwnikami rozstrzygnięte zostaną w turach, co nie znaczy, że mało dynamicznie. Postacie poza zadawaniem ciosów, podejmą też inne, nie mniej standardowe działania – leczenie, odzyskiwanie many, itd. W starciach przydadzą się też specjalne umiejętności bohaterów, zwłaszcza gdy przyjdzie czas na klepanie bossów. Ci ostatni zaś to prawdziwy pokaz talentu, artyzmu i wizji twórców.

Jednoczesny start na całym świecie staje się powoli normą dla najgłośniejszych produkcji. LO będzie kolejną grą, którą zobaczymy tego samego dnia, co Japonia i Ameryka. Tyle, że oni dostaną swoje wersje językowe, a nam pozostaje angielski znowu. Ale nie narzekajmy – Sakaguchi twierdzi, że zespół przywiązuje wielką wagę do synchronizacji mowy i ruchu ust. To dobra wiadomość. Niech jeszcze się przyłoży i pokaże coś więcej z samej gry – podobno ma być pięcioosobowa drużyna i osiem postaci do zwerbowania, z czego pięć nieśmiertelnych. Jak to będzie rozwiązane? Przekonamy się jeszcze przed Gwiazdką. ■■

DRUGI PO BLUE DRAGON ERPEG SAKAGUCHIEGO TO TYM RAZEM POWAŻNA, EPICKA OPOWIEŚĆ W ODPOWIEDNIO DOJRZAŁEJ STYLISTYCE

Sid Meier's CIVILIZATION REVOLUTION

Meier specjalnie dla konsol

Oczy wszystkich strategów konsolowych powinny zwrócić się teraz w jedną stronę – najmłodszego dziecka ojca gatunku, Sida Meiera. Oto Mistrz zapowiedział bowiem grę, którą zawsze chciał zrobić (takie slogany widnieją na materiałach promocyjnych). No dobra, on już ją zrobił, a teraz zostanie przeniesiona na niemal wszystkie konsole stacjonarne i przenośne (niejasna jest sprawa z PSP, niestety).

Największą atrakcją Cywilizacji i magnesem przyciągającym potencjalnych kupców jest sama Cywilizacja właśnie – proces przeprowadzania wybranego plemienia/narodu od epoki kamienia łupanego, aż do ery lotów kosmicznych znany jest chyba wszystkim graczom na świecie. A dlaczego Rewolucja? Ano dlatego, że wiele rzeczy odbędzie się metodą prostą, szybką i przyjemną, czyli – jak twierdzą twórcy – dostosowaną do wymagań konsolowych graczy. No i teraz nie wiadomo, czy się zwyczajnie obrazić, czy od razu w pysk lać, bo okazuje się, że z gry wyleci wiele rzeczy, które wprawdzie spędzały sen z powiek strategom, ale czyniły grę sporym wyzwaniem dla szarej masy pod czaszką. Twórcy zapowiadają, że czas rozwoju od łowców-zbieraczy do kosmonautów zajmie kilka godzin, czyli o wiele krócej, niż w wersji PC. Mamy

■ BIOWARE ■ X360 ■ JESIEŃ 2007

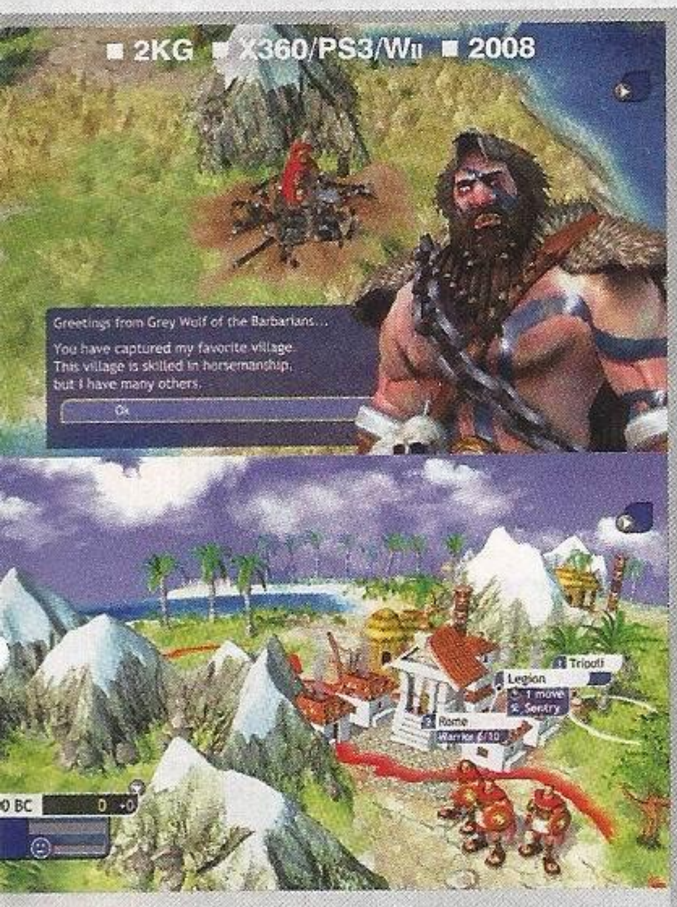
MASS EFFECT

Teraz już bez jaj – czekamy do listopada

Długo oczekiwany i wielokrotnie przekładany RPG od mistrzów z BioWare nareszcie doczekał się precyzyjnej daty premiery. Zgłodniałym nowych wieści i materiałów z gry, twórcy zaproponowali najnowszy, trwający minutę z hakiem trailer. W jego trakcie pokazano w sumie odprawę naszego bohatera. Dowódca informuje, że Seran ponownie dał o sobie znać. Intergalaktyczny dziad znów chce postawić wszystko na ostrzu noża i zawalczyć z radą ludzi, których szczerze nienawidzi. Zebrał armię sługusów i jest całkowicie zdeterminowany do walki. Pojawia się na moment i krzyczy, żeby wymieść całą kolonię (w domyśle ludzką); wygląda trochę jak droidy ze Star Wars, ma metalowy pancerz i szczegółowo wykonany ryj. Ogólnie już na jego podstawie można stwierdzić, że pietyzm, z jakim wykonane są postacie, naprawdę zasługuje na bardzo wysokie noty. Zdecydowanie jest to najwyższa półka i klasa wyżej, niż Oblivion. Dowódca dalej peroruje o złym Seranie, sytuacja wydaje się być mocno beznadziejna, więc tym bardziej potrzebna jest obecność kogoś, kto problemowi sprosta. Pada na Sheparda, a jego zadaniem jest powstrzymanie złego tyrana. Środki, jakimi się posłuży podczas misji zależeć będą już w całości od preferencji grającego, co wynika oczywiście z przynależności gatunkowej.

Jak na duchowego spadkobiercę KOTORa przystało, Mass Effect zaoferuje masę możliwości w doborze uzbrojenia i rozwoju każdej postaci. Na nowym materiale filmowym zaprezentowano fragmenty walk, podczas których kamera umiejscowiona była nad ramieniem postaci (jak w RE4, czy Gearsach przy celowaniu). Bohater wykonał kilka ruchów wyciągniętą przed siebie dłonią, czym katapultował przeciwnika wysoko do góry, a następnie poczęstował latające ścierwo kilkoma pociskami z karabinu. Obstawiamy, że dynamiczna zmiana ekwipunku będzie się świetnie sprawdzała w walkach z najbardziej wymagającymi przeciwnikami.

Trailer obfitował w ujęcia gwiezdnych starć z użyciem wielkich statków kosmicznych. Dynamiczne ruchy kamery dawały poczucie ostrej wymiany ognia, przeplatane były scenami wybuchów i walki bezpośredniej, niektóre postaci przylegały do ścian unikając ognia (to zdecydowanie nowa moda), a w pewnym momencie widać było nawet namiętny pocałunek bohatera z jakąś śliczną niewiastą. Pompatyczna muzyka dopełniała obrazu całości, zaś Seran z wyższością w strunach głosowych powiedział jeszcze, że Shepard nie ma pojęcia, co jest stawką całego tego zamieszania. Blask gwiazdy oświetlił wielką planetę, a na ekranie pojawiło się dobrze znane logo gry. Jasne, że nie jest było to to, na co wszyscy czekali. Bo przecież z wielkimi wypiekami na twarzach (to już bardziej poważne poparzenia) wypatrujemy grywalnej, najlepiej ukończonej już wersji Mass Effect do recenzji. Czas pozostały do tego dnia będzie się dłużył każdemu, kto uległ magii tego gwiezdnego uniwersum. Szalenie jesteśmy ciekawi, czy gra sprosta wielkim oczekiwaniom. Więcej o Mass Effect już niebawem. ■■



■ 2KG ■ X360/PS3/Wii ■ 2008

ACE COMBAT 6

Zasłużona seria Namco przeskakuje na Xboxa

Wieczorem, gdy trwała konferencja firmy z Redmond, ktoś po cichu i znienacka wrzucił demko tej bardzo oczekiwanej gry na Xbox Live. Nie czekając na zachętę zassałem je i odpaliłem. Zanim jeszcze to nastąpiło pomyślałem sobie, że 300 MB, które zajmował plik nie wróży nic dobrego. Gra załadowała się momentalnie i dała możliwość uczestnictwa w jednej misji. Jej zaliczenie (brzmi podobnie, jak przelecenie, nie?) nie zajęło mi więcej, jak pół godzinki. Za drugim podejściem było nieco krócej. Ale może do rzeczy. Ace Combat to seria od zarania dziejów kojarzona z PlayStation. Microsoft kupując wyłączność na ten tytuł faktycznie zwrócił oczy niemałej bazy fanów serii na swoją konsolę. AC jest zręcznościowym pseudosymulatorem lotniczym. Do dyspozycji gracza oddanych zostaje zawsze mnóstwo maszyn reprezentujących ostatnich kilkadziesiąt lat rozwoju lotnictwa. Nierzadko do hangaru wrzucane są też wizje twórców. Żelazne ptaki wyposażone są w rakiety powietrze-powietrze i powietrze-ziemia, oraz w karabin maszynowy. Sterowanie sprowadza się do manewrowania maszyną, dodawania i ujmowania gazu i niemal nieustannego prowadzenia ostrzału. Nie trzeba się martwić o zawiłe terminy znane z poważnych symulatorów. I całe szczęście.

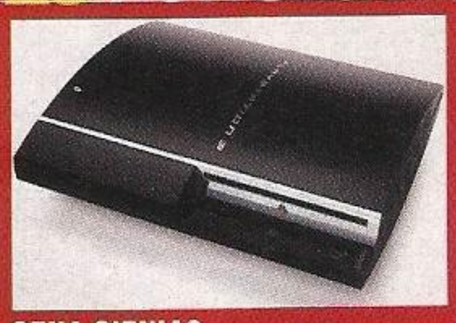
Od kolejnej generacji sprzętu trzeba wymagać więcej, ale Ace Combat 6 nie dostarcza tego, czego się spodziewałem i od strony technicznej jest co najwyżej schludne. Maszyny są piękne, świetnie cieniowane i efektowne, ale już na przykład chmury nie są tak dopracowane, jak te na PS2 (jeszcze – przecież to demko, nie?). Woda z wysokości przypomina to prawdziwe hadwao, ale już plamy imitujące miasta (niższe zabudowanie, parki) to jakaś kpina. Lata się bardzo przyjemnie – jak zawsze przecież. Jest motyw podkomendnego pilota, który w jakimś tam sensie pomaga nam w spełnianiu kolejnych zadań. Te znowu mogą się dynamicznie zmieniać w trakcie misji. I tak największe nadzieje wiążę z trybem multiplayera w sieci. Tego mi raczej nie zepsują. Jeszcze tylko niech przysiądą nad teksturami podłoża, a może będzie bardzo dobrze. Na razie to lekko dopasiona wersja z PS2. [qsh] ■■

■ NAMCO BANDAI ■ X360 ■ JESIEŃ 2007

jednak nadzieję, że nadal drogą do zwycięstwa będzie nie tylko siła naszej armii, ale także dyplomacja, kultura, pieniądze, czy rozwój technologiczny. Lub, oczywiście, kombinacja tych wszystkich czynników.

Grę zapowiedziano na wszystkie liczące się sprzęty – to spore przedsięwzięcie pana Meiera i jego zespołu. Nie zabraknie ani kinowych wstawek ukazujących najbardziej znaczące wydarzenia, ani kamery obrazującej w holistyczny sposób (całościowo, ale uczymy się nowych słówek) pola działania. Stawiamy na prosty interface i takież sterowanie. ■■

E3 newsflash



CENA CIENIA?

Spore zamieszanie nastąpiło krótko po tym, jak Sony zapowiedziało cięcie ceny PS3 na rynku amerykańskim. Przedstawiciele MS twierdzili, że nie można nazwać tego obniżką ceny, ponieważ na rynku jest PS3, które kosztuje właśnie 499$. Poza tym jednocześnie z zapowiedzią redukcji ceny, Sony potwierdziło, że pracuje nad modelem PS3 z 80GB dyskiem, który niebawem trafi na rynek i wyprze całkowicie wersję z 60GB. Ujmując to najprościej, jak tylko można, wyszło, że Sony ma zapas PS3, który przed E3 można było kupić za 599, a który teraz sprzedawać będzie za stówkę taniej. Jednak gdy zapas się wyczerpie, na rynku zostanie tylko jeden model PS3 – ten nowszy, z dyskiem większym o 20GB. Zamieszanie wydawało się nie mieć końca, że niby Sony na zasadzie wabika ogłosiło tylko powierzchowną obniżkę sprzętu. Głos zabrał Kaz Hirai ucinając spekulacje. Obecnie na rynku USA można kupić PS3 60GB o stówkę taniej, co nazywa się obniżką przecież. Zapasy wystarczyć mają ponoć na kilka miesięcy.

E3 newsflash

DAVE MIRRA BMX CHALLENGE

Jak wiadomo, stacjonarna konsola Ninty dostaje całą masę konwersji z platform, które mają mniejszą lub zbliżona moc obliczeniową. Teraz nadszedł czas na port z PSP – chodzi o rowerowe szaleństwo Dave Mirra BMX Challenge. Gra jest połączeniem wyścigów podobnych do tych z Tony Hawk Downhill Jam i samego czesania trików znanego z oryginalnego Tony'ego. W nasze ręce oddane zostanie dokładnie tyle samo tras (17), co w wersji na przenośną konsolkę. Oczywiście największą różnicą jest sterowanie, w którym wiilota trzymamy poziomo, a jego wychyleniami na boki balansujemy na rowerze. Oczywiście triki napełniają specjalny pasek, który umożliwia wykręcenie najbardziej spektakularnych akcji na pedałach.

FATAL INTERIA

Dwa lata temu widzieliśmy FI po raz pierwszy, rok temu po raz drugi, obecnie jesteśmy po trzeciej konfrontacji. Pamiętamy, że gra powstawała jako tytuł na wyłączność dla PS3, następnie zmieniła status na multiplatformowy (bi w sumie), teraz słuch zaginął o wersji na konsolę Sony, a X360 zyskał tym samym... Nic specjalnego najwyraźniej. Ni to ładne, ni dopracowane ani specjalnie efektowne. Od dwóch lat nie zmieniło się zbyt dużo, wciąż mówimy o wyścigach statków z napędem grawitacyjnym. Najnowsze materiały utwierdzają nas w przekonaniu, że przed producentami wciąż długa droga, jeśli marzą o dobrych ocenach. Grafika nadal nie powala, animacja chrupie. Nawet dopałki nie są specjalnie wyszukane. Wszystko się może zdarzyć.

F.E.A.R. FILES

Konsolowcy (na razie zapowiedziano tylko wersję na X360) również dostaną dwa dodatkowe scenariusze do klimatycznego FEAR. W skład „Akt" wejdzie starszy dodatek do pecetowej wersji FEAR oraz najnowszy, zaprezentowany na E3. Nosi tytuł „Perseus Mandate" i opowie o tym, co działo się z innym zespołem szybkiego reagowania dokładnie w tych samych dniach, w jakich toczyła się akcja oryginalnego FEAR. Dostaniemy za to kilka usprawnień i bajerów, które zrekompensować mają długie czekanie i zachęcić w ogóle do kupna – nowe miejscówki, jednak utrzymane w znanych klimatach oraz kilka sztuk uzbrojenia, którego nie mieliśmy wcześniej przyjemności sprawdzić.

DIRT NA PS3

E3 przyniosło też krótką odpowiedź w kwestii: jak wygląda najnowszy Colin na PS3. Otóż bardzo dobrze. Codemasters wykorzystuje czas do premiery (przełom sierpnia i września 2007), by dopasować kod gry do możliwości trzeciej PlayStation. Obecnie pochwalono się nam stałym jak skała poziomem animacji, która jednak wyciąga 30 klatek na sekundę. Szkoda, że nie 60. Względem X360 dostaniemy też lepszy dźwięk przestrzenny 7.1. Posiadacze PS3 będą mogli ściągnąć demo gry jakiś czas przed premierą.

■ INFINITY WARD ■ X360/PS3 ■ JESIEŃ 2007

CALL OF DUTY 4: Modern Warfare

Jedna z najlepszych gier tej wystawy

Każdy wiedział, że gdy za robotę zabiera się tak doświadczony zespół, jak Infinity Ward, gra nie może być choćby bardzo dobra. Musi być wybitna. I wszystko wskazuje na to, że właśnie taki przymiotnik najlepiej pasuje do najnowszej produkcji z serii Call of Duty. Jak wiecie (albo i nie) z poprzedniego numeru N+, seria zrywa z dotychczasowym umiejscowieniem akcji w realiach Drugiej Wojny Światowej. Tym razem mamy już wiek dwudziesty pierwszy i całkowicie nowe warunki i akcje.

Na razie brak jest bliższych szczegółów na temat danych żołnierzy, w których się wcielimy. Wiemy na pewno, że będzie amerykański marine i członek brytyjskiego SAS. Jak pamiętamy, w poprzednich częściach zawsze w nasze ręce oddawane były nieśmiertelniki kilku żołnierzy, których losy w zasadzie rzadko się krzyżowały. Nic nie zapowiada, by sytuacja ta miała się zmienić.

Na E3 pokazano jeden level; opustoszała leśna polana utrzymana w szaroburych kolorach przywodzi na myśl pierwszy materiał z Resistance, albo niedawnego pecetowego Stalkera. Wyjątkowo trafne jest skojarzenie z tą drugą pozycją – terenem działań są bowiem okolice przemiłego miasteczka Czarnobyl. Dwóch żołnierzy, z których jeden wydaje się być tym ważniejszym, czyli dowódcą, zasuwa przez polankę w kierunku leśnej chatki i nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie absolutnie genialna animacja biegnących. Wojacy ruszali się bardzo realistycznie, sprint wyglądał płynnie i naturalnie, podobnie, jak gesty znaczące ni mniej, nie więcej to, że kolega właśnie kogoś zauważył. Jak to w fppach bywa – wroga. Dwie szybkie kulki (headshoty na wdechu) położyły duet nieprzyjaciół, a pod samą chatką żołnierzom polecono wstrzymanie ognia. Następnie

STAR WARS: FORCE UNLEASHED

Zostań uczniem lorda Sith

Niech moc będzie z nami. Z tej prostej przyczyny, że z pokazywaną na E3 grą od Lucas Arts jest na pewno. Nowa produkcja ze świata Star Wars jest poważnym podmuchem świeżości i od pierwszych materiałów zachęca nas do siebie i kusi poważnym podejściem i ciekawymi rozwiązaniami. Nad całością prac pieczę trzyma czujny George Lucas. Ekipa odpowiedzialna za tę pozycję uważa go za swojego guru, a każdą wskazówkę zapisuje i stara się przenieść do świata zer i jedynek.

Poprzednie gry z kultowymi wyrazami w tytule nie zawsze były wybitne. Zdarzały się wzloty, ale poważnych trzęsień ziemi brakowało. Po tym, co pokazano na E3, zmieniamy zdanie. Na początku 2008 wypatrywać będziemy opowieści o czynach tajnego ucznia samego Lorda Vadera. W jego skórze postaramy się udowodnić wszystkim niedowiarkom, że Ciemna Strona Mocy jest tą właściwą. W tym celu użyjemy jej samej – potężnej, mistycznej Mocy. W naszych rękach stanie się ona narzędziem do siania destrukcji, paniki i piękna zniszczenia. Na razie brak jest bliższych szczegółów odnośnie fabuły, poza tym, że ma być ona ciekawa (no ba, dziwnym nie jest) i skupiać się nawet na uczuciach, a dziać się będzie mniej więcej między wydarzeniami z nowej i klasycznej trylogii. Realia te są niemal nieskończone, więc i takie możliwości dają producentom.

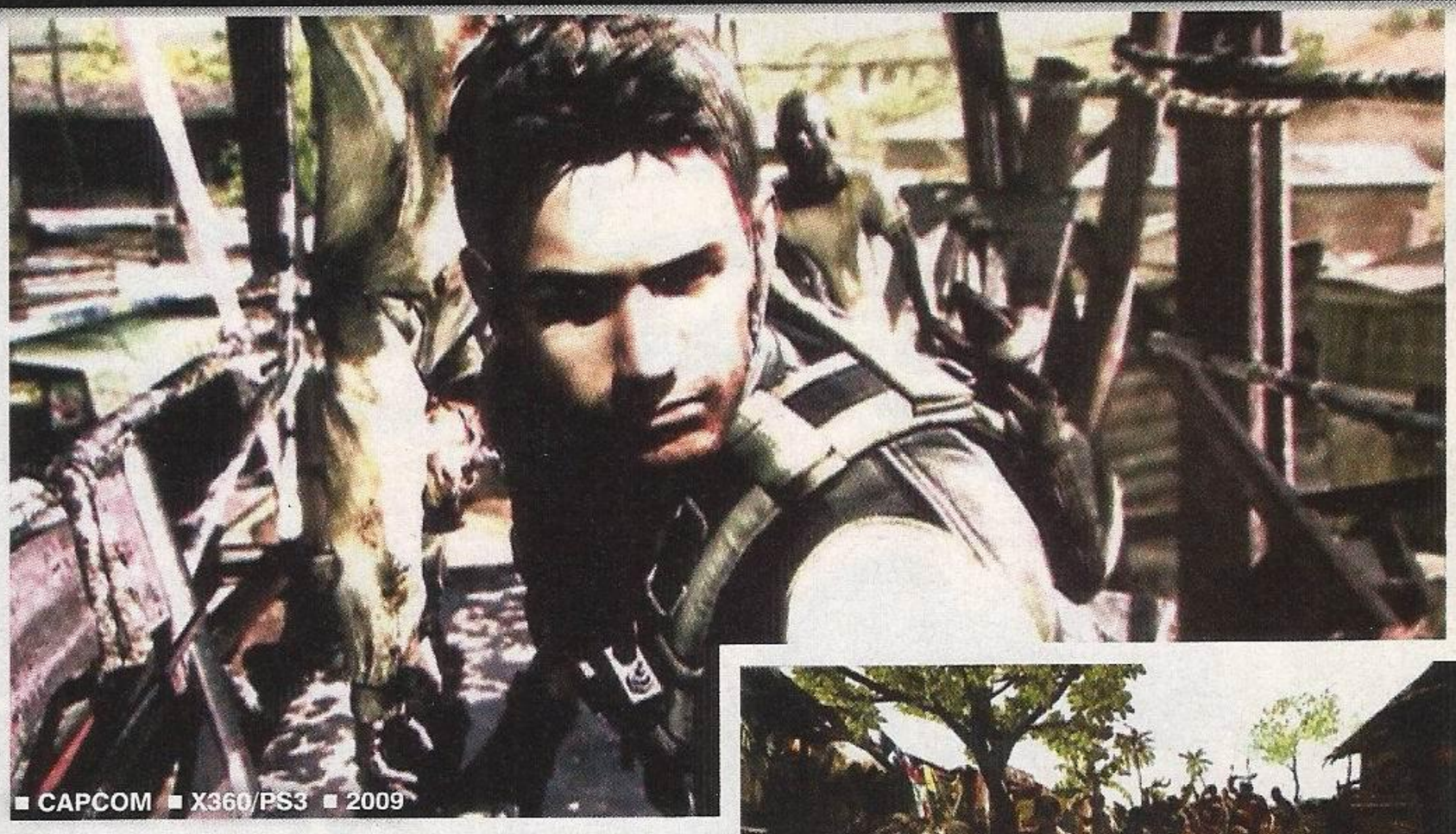
Wykorzystanie mocy sprowadzać się będzie do czegoś, co widzieliśmy w kilku grach o telekinezie i podobnych zdolnościach. Oczywiście nie zapominajmy o walkach na miecze świetlne i inne gadżety spotykane w tym uniwersum. Łącznie z pojazdami latającymi i kroczącymi. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, już niebawem nie tylko fani SW, ale i wszyscy lubujący się w grach akcji dostaną smaczny kąsek. W redakcji fanów sagi nie brakuje, więc napiszemy o SW Force Unleashed jeszcze nie raz. ■■

■ LUCASARTS ■ X360/PS3/PS2/Wii ■ JESIEŃ 2007

demo ominęło kilka checkpointów, by nie zdradzać zbyt wielu smaczków.

Tym razem oczom widzów ukazało się wnętrze jakiejś stodoły. Z boku stały trzy wyrzutnie rakiet, jednak żadna nie wydawała się wybitnie potrzebna. Skończyło się na tym, że panowie wybiegli z szopy i przycupnęli pod murkiem, ponieważ właśnie nadlatywały nieprzyjacielskie helikoptery. Przekroczenie drogi i czołganie się w wysokiej trawie wyglądało dość standardowo, jednak w pewnym momencie dowódca rozkazał paść i zachować zimną krew. Z przeciwległego końca polany w stronę żołnierza maszerowała niemała brygada wspierana ciężkim sprzętem. Żołnierze niby byli całkowicie zamaskowani, ale chyba nie aż tak, żeby nie zauważyć ich przechodząc obok. Okaże się w pełnej wersji. Zanim to nastąpi, wyłącznie na XBL sprawdzimy betę trybu dla kilku graczy. Już nie możemy się doczekać. Pokazano też motyw szturmu na statek w strugach deszczu.

Trzeba przyznać, że technologie opracowane przez IW są niespotykane i nie mają sobie równych. Niech za dowód na to posłuży fakt, że przelot kilku helikopterów nad szczegółowo wykonanym miastem wyglądał o klasę lepiej, niż w GRAW 2. A jedyne, do czego można przyrównać animację, to Killzone 2. Wiemy też, że dużą rolę w grze odegrają właśnie śmigłowce. Nie raz będziemy się z nich desantować na pole bitwy w towarzystwie dziesiątek braci broni. Na zaprezentowanym materiale w pewnym momencie mignął nawet wściekły pies wraz ze swoim panem. Klimat kipi z ekranu, idealnie dobrana kolorystyka rozwala, kilka patentów cieszy (naprowadzanie ciężkich dział, ostrzał z ckm'ów). Pamiętajmy też o fabule, która wcale nie ma być bez znaczenia. Narwany dyktator Rosji chcący przywrócić komunizm może czuć się zagrożony – chętnie chwycimy w ręce najnowsze zdobycze militariów i rozprawimy się z nim. Kilka razy. Pod rząd. ■■

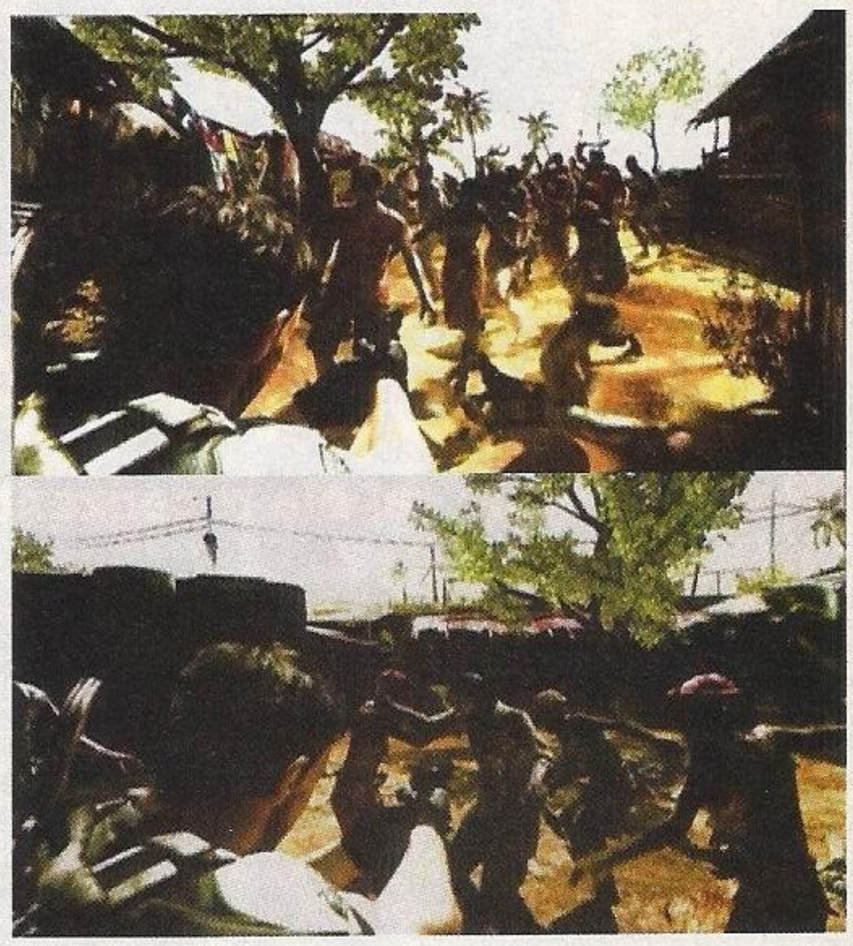


■ CAPCOM ■ X360/PS3 ■ 2009

RESIDENT EVIL 5

2009 rokiem Residenta

Pierwsze szczegóły to przede wszystkim personalia – głównym bohaterem jest Chris Redfield, niemałą rolę odegra też pewna kobieta znana z poprzednich części. Czy zobaczymy innych znajomych? Poza tym wiemy już, że akcja dzieje się dziesięć lat po wydarzeniach z pierwszej części. Dlaczego przeniosła się aż do Afryki? Pytań mamy całą masę, ale na odpowiedzi przyjdzie jeszcze czas. Fani muszą uzbroić się po zęby w cierpliwość, ponieważ premiera planowana jest dopiero na 2009 rok! Na konferencji Microsoftu i Sony zaprezentowano dwa minimalnie inne zwiastuny. Ten dla X360 był nieco dłuższy, co jednak nie znaczy, że jakoś bardziej treściwy. Na jego początku można było podziwiać wioskę skąpaną w promieniach palącego słońca; kamera leniwie przesuwała się obok zdezelowanych szop, suchych drzew, nad kamienistą drogą. Parę razy błysnął tytuł gry – Resident Evil 5. No i się zaczęło. Kilka dramatycznych, brutalnych scen przewinęło się bardzo dynamicznie przez ekran. Pokazano głównego bohatera w niemałych opałach oraz potencjalnych adwersarzy/prześladowców. Jak pamiętamy, w czwartej części ukochane zombiaki zostały zastąpione przez nawiedzonych kultystów z hiszpańskiej wioski (El Segundo?). Teraz wszystko wskazuje na to, że kolejna odsłona serii przyniesie dość diametralne zmiany w rozgrywce. Chodzi mianowicie o to, że dotychczas powolne maszkary wciąż można było ominąć szeroki łukiem. Nawiedzeni czarnoskórzy bywalcy terenu z trailera ruszali się bardzo żwawo; typ z megafonem wydawał się nimi dyrygować i podżegać do walki tłum fanatyków. Pierwsze skojarzenia po prezentacji, to „Helikopter w ogniu" spotyka jakiegoś maszkarona – np. „Wzgórza mają oczy". Jedna z postaci, na której przez kilka sekund skupiła się kamera, wierzgała z całych sił. Kilkoro innych przytrzymało świra, a jego oczy naszły czerwoną substancją, która zaczęła z nich cieknąć. To



mogła być krew, ale równie dobrze coś innego (pamiętacie Archiwum X?). Wiadomo też, że nieliche znaczenie będzie miała temperatura i promienie słoneczne. Może po zmroku część przeciwników stanie się bardziej podatna na obrażenia? Z pewnością oczy przyzwyczajać się będą do zróżnicowanego oświetlenie lokacji. Zapowiada się też na głośny powrót jednego z motywów – w tłumie stał pan z workiem na głowie... Brr...

Strona techniczna ma duże znaczenie w serii, pamiętajmy jednak, że Capcom wydaje się mieć już gotowy silnik, na którym śmigają jego najważniejsze pozycje. Taki Dead Rising na przykład oferował tysiące nieumarłych na ekranie jednocześnie. Zobaczymy, co pokaże RE5, ale nieprędko, bo po tych dwóch trailerach nie można w żaden sposób oceniać grafiki gry, która ukaże się za dwa lata. ■■

ARMY OF TWO

Kooperacja w najlepszym możliwym wydaniu

Bo jeśli gra powstaje od podstaw dla dwóch, to nie może być innej opcji, jak maksymalna radocha ze współpracy z kumplem. Ostatnio coś takiego mieliśmy przy Gearsach, ale przecież nie stawiały one aż tak na ten aspekt. To, że Marcusowi towarzyszyło trzech kumpli nie znaczy, że nie przebiłby się przez kampanię samemu. W nadchodzącej coraz większymi krokami produkcji EA właśnie tak nie będzie. Można nawet powiedzieć, że gracz wcieli się w połowę postaci zakładając, że duet stanowi nierozerwalną całość. Cała gra jest tak zaprojektowana, by myśleć o rozwiązywaniu każdej zagadki dwoma głowami, dwiema parami nóg i rąk, tyloma też lufami. Co tu dużo gadać – zabawa w kooperację nie kończy się na oglądaniu pleców i zadka kumpla, czy wspólnym ostrzale wrogich jednostek.

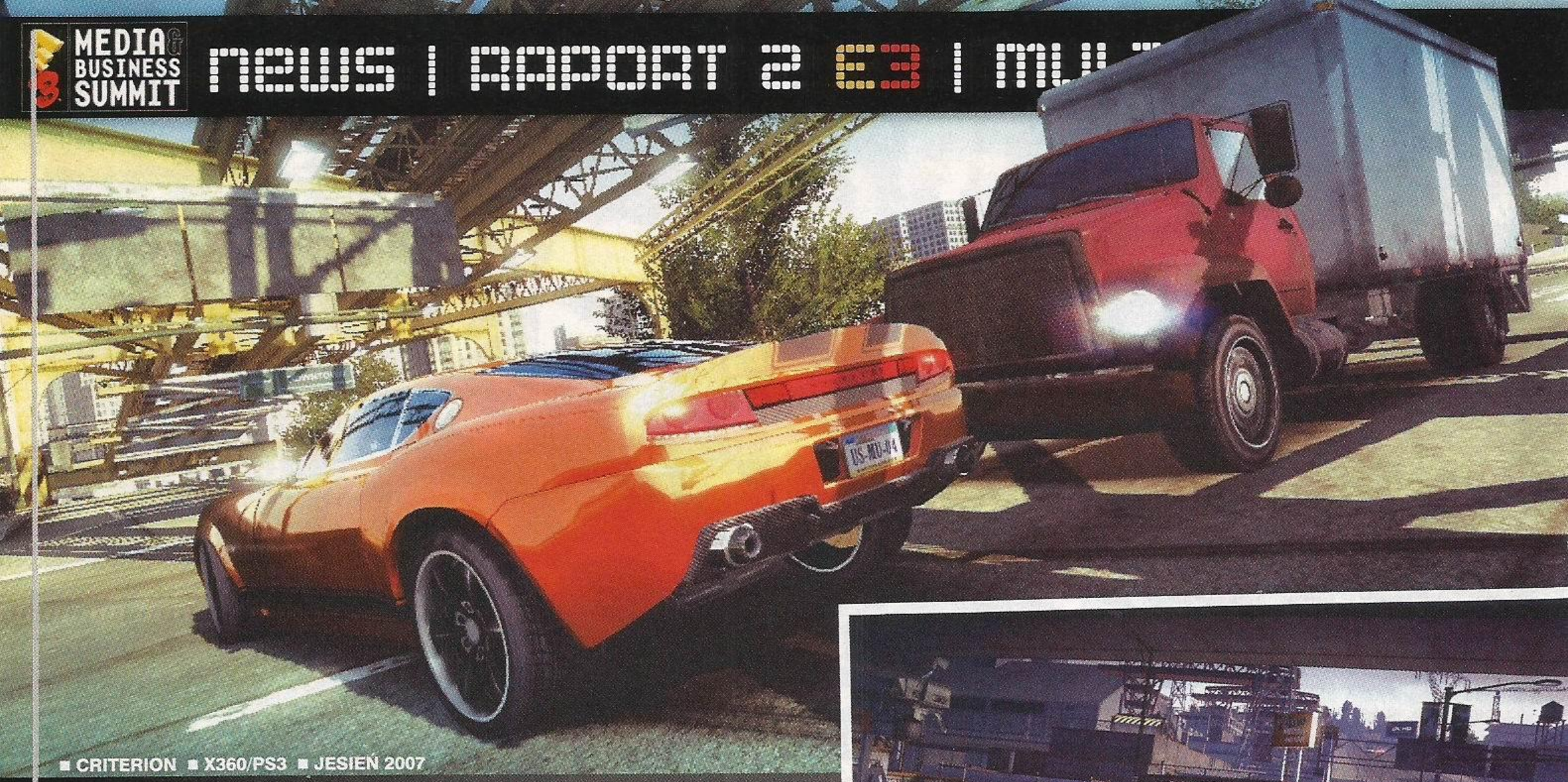
Misje rozrzucone po całym świecie tworzyć mają spójną całość, a nagrodą za każde pomyślnie wykonane zadanie jest autentycznie to, na co każdy liczy – żywa gotówka. Z odpowiednio wypchanym portfelem można udać się na zakupy i nabyć kilka niezbędnych gadżetów. Co najciekawsze – w Army of Two ma się znaleźć opcja tuningu ekwipunku. I tu nie chodzi tylko o zwiększenie wydajności karabinu (norma), ale o nadanie mu specjalnych cech, w tym również zewnętrznych. Gdzieś tam w tyle głowy człowieka piszącego te słowa świtają trzy słowa – Need for Speed. Wyobrażacie sobie możliwość odpicowania kałacha tak, jak do tej pory robiliśmy to z Subaru Imprezą?

Akcje wykonywane drużynowo wyglądają m.in. tak: jeden koleżka trzyma wielką, kuloodporną tarczę, a drugi wychyla się zza niej i oddaje serie w kierunku wroga. Inna, to klasyczne wspomaganie się przy forsowaniu wzniesień i innych ścian. Linka wchodzi do akcji, wyczucie partnera również, by nie zrzucił nas zbyt gwałtownie na teren patrolowany przez batalion karabinierów. Do tego dochodzi

■ EA ■ X360/PS3 ■ JESIEŃ 2007

poruszanie się pojazdami, leczenie się i ściąganie uwagi wroga na siebie, by odciążyć kolegę.

Na razie animacja nie zachwyca, a detekcja kolizji pozostawia dużo do życzenia. Sporo brakuje też ogólnej płynności i ładowi – w sensie, że ich nie ma. Do premiery zostało jednak całkiem sporo czasu, dlatego jesteśmy skłonni uwierzyć, że wszystko będzie przynajmniej bardzo dobrze. A jeden patent nas rozwalił doszczętnie. Wiedzieliście, że najemnicy do tamowania krwi wykorzystują... Tampony? O rany... Dosłownie. ■■



■ CRITERION ■ X360/PS3 ■ JESIEŃ 2007

BURNOUT PARADISE

Raj dla fanów, raj dla recenzentów

Długo musieliśmy czekać na konkretne materiały z najbardziej oczekiwanych wyścigów zręcznościowych nadchodzącej jesieni. No i się doczekaliśmy. Na E3 zaprezentowano kawałek otwartego terenu i parę samochodów. Gra bardzo wartko pomykała na PS3, ale premierę będzie miała jednocześnie w obu wersjach (na X360 i PS3 właśnie), jeszcze przed końcem tego roku.

Odważne kroki postawiło Criterion – zerwali z dotychczasową konwencją na rzecz otwartego miasta. Teraz kolejne zawody (wyścigi, crashe, wyzwania) znajdować będziemy w locie (w przenośni i dosłownie). Wystarczy stanąć na ruchliwym skrzyżowaniu i szaleńczo palić gumę, by przyciągnąć uwagę potencjalnych przeciwników. Chwila i już wyścig gotowy. Spektakularne wypadki aranżować będziemy w dowolnych miejscach – jeśli jakieś wyda nam się wyjątkowo ciekawe, nic nie stoi na przeszkodzie, by bujnąć się do zawrotnej prędkości i zapoczątkować łańcuch zniszczenia przez wjechanie w ciężarówkę, albo przetrącenie jakiegoś vana.

W związku z nowymi realiami, również zabawa w sieci nabierze nowych barw. Wyobraźcie sobie, że włączacie sobie grę, a następnie zapraszacie do niej nawet siedmiu przyjaciół. Podczas jazdy po mieście po prostu dostajemy komunikat, że ktoś dołączył do stawki. W ten sposób można wziąć udział we wszystkich możliwych konkurencjach lub po prostu pojeździć sobie i uprawiać modny cruisin'. No i teraz najciekawsze. Całe miasto Paradise City to ciąg ulic i miejsc mających swoje nazwy. W każdym wyścigu, na każdym placu, na każdym rogu – wszędzie dostępna jest tablica wyników, która informuje, kto w danym miejscu osiągnął najlepszy czas, najdłużej walił pod prąd, wykonał megadrift. Chętnie porównamy swoje czasy z ludźmi z całego świata – kop motywacji jak stąd na księżyc.

Mimo, że kawałek kodu, który pokazano, określany był mianem pre-alpha (jak Killzone 2), nowy Burnout prezentował się wyśmienicie. Może pierwsze sekundy nie rzucają na kolana, ale moment zobaczenia potężnego dzwona w zwolnionym tempie nie pozostawia żadnych złudzeń. Pan Ward nie ściemniał mówiąc, że mają oni świetne modele pojazdów, które stworzone są tylko po to, by rozpadać się możliwie efektownie. Kraksa oglądana klatka po klatce obnaża takie smaczki, jak blacha, która faluje podczas gniecenia, szyby sypiące się w drobny mak, koła odpadające i toczące własny żywot. Zdecydowanie wypadki nigdy nie wyglądały jeszcze tak efektownie – FlatOut może się schować pod stół.

Słowo podsumowania o nadchodzącym pretendencie do tronu zręcznościowego ścigania. Wychodzi (wyjeżdża?) na to, że gra spełni nasze oczekiwania dodając masę nowych patentów. Co powiecie na ukryte miejsca, gdzie można zaparkować furę między dwoma innym samochodami, korzystając z nowego hamulca ręcznego? Nowego, bo przecież teraz zawracanie będzie bardzo istotne. Jedyne, co wprawia w stan konsternacji, to kwestia kierowcy. Po prostu (na razie?) go nie ma. Czyżby Burnout już teraz wyraźnie stał się grą, w której gracz wciela się w samochód, a nie jego operatora? Jest to pewien sposób, by uniknąć pokazywania, jak burnoutowe wypadki wpływać by mogły na kierowcę. ■■

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Straszne to są gry Segi!

Pierwsze Condemned było naprawdę przerażające. Może graficznie nie wyrywało oczu, ale klimacik pokręconych morderstw, psychodelicznych pokrak i świrów czających się za każdym rogiem wrzucał na kark nieprzyjemne mrowienie. Druga część zdecydowanie nie ma na celu zerwania z założeniami, ale pogłębienie wrażeń i dorzucenie kilku nowych patentów. Pierwszym jest Hobo Fight Club, pierwotnie arena do testowania nowego systemu walki, ostatecznie oddzielny tryb w grze, w którym na punkty masakruje się nieustannie nadciągających wrogów przy okazji szlifując umiejętności. A będzie co ćwiczyć – okładanie pięściami, kontry, brutalne przechwyty – to raz, tłuczenie gazrurkami, łomami i innymi podręcznymi przedmiotami – dwa. Trzy – rzucanie czym popadnie lub strzelanie z pistoletów czy inszych shotgunów. I wreszcie cztery – brutalne finishery z wykorzystaniem otoczenia, na przykład „parcie na szkło", czyli wbicie przeciwnika w kineskop tiwika łbem naprzód. Słodkie.

Nie jest więc przesadą stwierdzenie, że Condemned jest jak Manhunt w fpp. Bardzo dużą rolę odgrywa przemoc, cierpienie, chore realia. Wcielimy się ponownie w Ethana Thomasa, byłego agenta FBI po przejściach (po poprzedniej części, konkretnie rzecz ujmując). Któregoś razu Thomas spotyka tajemniczego gościa, od którego po krótkiej wymianie poglądów dostaje w łeb cegłą. Po odzyskaniu świadomości spostrzega, że miasto jest dziwnie opustoszałe, a po ulicach kręcą się jakieś przebrzydłe pokraki i zaczyna zachodzić w głowę, co też mogło się stać, gdy był nieprzytomny. Wiąże się z tym mini-gra, w której zadaniem gracza będzie ustawianie anten telewizorów, by móc ze strzępków informacji zacząć składać tę układankę do kupy. Nie zabraknie też znanego z poprzedniej części rozwiązywania zagadek kryminalnych – sekcji zwłok z użyciem znalezionego sprzętu, analizy miejsc zbrodni itp. Jak pisaliśmy – Manhunt się kłania. Zobaczymy, czy i my się pokłonimy przed pełną wersją. ■■

■ MONOLITH ■ X360/PS3 ■ 2008

E3 newsflash

NOWY SZEŚĆOŚ?

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że Sony jednak się ugnie i zademonstruje prędzej czy później nowy model pada do PS3. W końcu nie po to godzili się z Immersion, żeby teraz nie wbudować jakiegoś ciekawe rozwiązania do swojego kontrolera. Plotki mówią o mechanizmie, który rozkłada wibracje na całego pada, inni uważają, że doczekamy się wbudowanego mikrofonu, albo głośniczka. Faktycznie – możliwe. Oby tylko kształt się dziwnie nie wydłużył, hehe. Więcej szczegółów poznamy w momencie, który Sony uzna za stosowny. Następne E3 (jeśli takie będzie)? Oby jednak szybciej.

CO Z TYM MGS NA X360?!

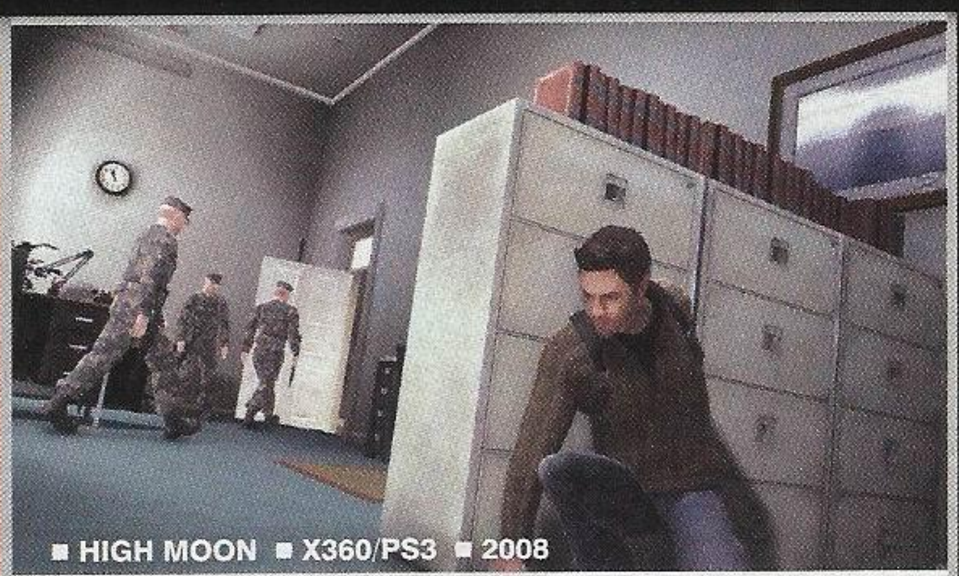
Faktycznie można się znudzić plotkami, jakoby Metal Gear Solid 4 miało trafić na konsolę MS. Official Xbox Magazine podał ostatnio, że gra ukaże się na X360, ale odpowiedzialny będzie za nią inny zespół, pracujący bez światłego przewodnictwa Hideo Kojimy.Dziwne jest to o tyle, że krótko przed odejściem ze swojego stanowiska Peter Moore stwierdził, iż MGS4 jest wciąż tytułem zmierzającym wyłącznie na PS3. Sony trzyma ten tytuł kurczowo i faktycznie musi pompować masę pieniędzy, by gra została na ich konsoli. Albo to wszystko tylko szum medialny.

PUZZLE DE HARVEST MOON

Rolnicza seria skupia wokół siebie masę agro-fanów. Na wystawie można było zagrać w najnowszą grę ze żniwami w tytule. Nie było to jednak klasyczne podejście znane z ostatnich odsłon, ale całkowicie nowa układanka, puzzle, jak w tytule. Wszystko sprowadza się do walki z czterema przeciwnikami, którzy również uprawiają swoją rolę, jednak odbywa się to na zasadzie prostych łamigłówek i korzystania jednego z czterech gadżetów – konewki, nasion, nawozu i koszyka do zbierania plonów. Dodatkowo zbierać można power-upy, takie jak kurczaki i krowy. Rety – na DSie faktycznie jest cała masa ciekawych gierek. Znajomy tytuł przyciągnie na pewno masę ludzi.

SMOKI WYLĘGNĄ SIĘ PÓŹNIEJ

Sony ogłosiło, że europejscy gracze będą musieli poczekać na swoją wersję dwa tygodnie dłużej, niż początkowo zakładano. Premierę jatki na smokach przesunięto z 26 września na 10 października i w sumie nie ma nad czym płakać, ale poinformować trzeba. My już wiemy, że Lair jest doskonałą i przepiękną pozycją, na którą warto poczekać tych kilkanaście dni dłużej. Ostatni grywalny kod, który trafił do redakcji urwał nam... skrzydła.



■ HIGH MOON ■ X360/PS3 ■ 2008

THE BOURNE CONSPIRACY

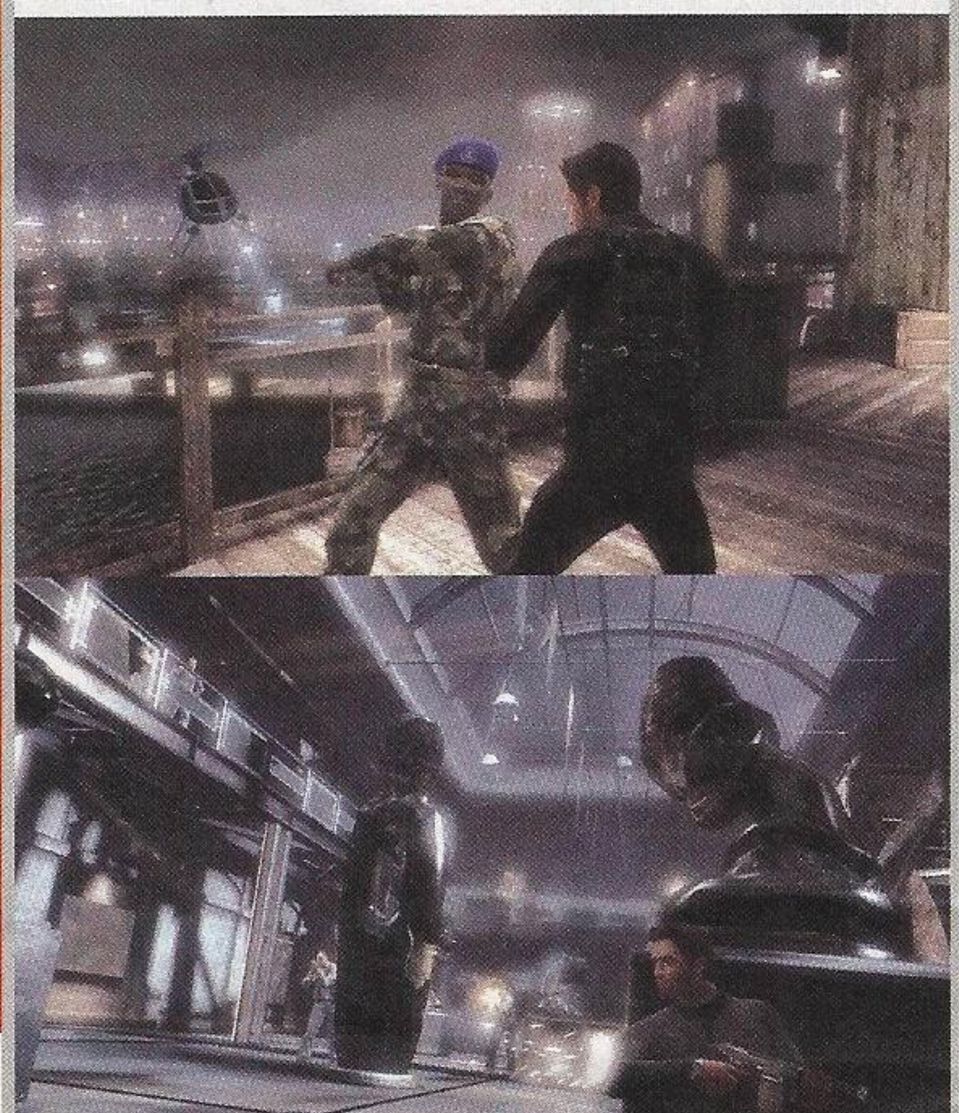
Konspiracyjna tożsamość agenta

Robert Ludlum niezaprzeczalnie potrafi pisać powieści szpiegowskie, a filmowcy odpowiedzialni za przeniesienie stworzonych przez niego przygód na srebrny ekran pokazali, że można zrobić świetne ekranizacje. No to teraz pora na High Moon Studios, by udowodnili, że są w stanie dostarczyć nam grywalną wersję przygód jednego z najchłodniejszych agentów naszych czasów.

Jak można łatwo się domyśleć, gra reprezentować będzie sobą oczywisty gatunek – trójwymiarową grę akcji z dwoma motywami przewodnimi: walką wręcz i strzelaniem. Każdy fan powieści wie (a kto nie czytał, to zachęcamy), że historia Jasona Bourne'a należy do bardzo ciekawych. Budzi się on pewnego dnia i nic nie pamięta, za to ścigany jest przez wszelkie specsłużby. Jednak nie to najbardziej go niepokoi. W chwilach zagrożenia Jason potrafi w brutalny sposób zadbać, by nie stała mu się krzywda. Pamiętna akcja z długopisem jest tego najlepszym przykładem. Autorzy zapowiadają, że właśnie możliwość używania wielu przedmiotów podczas walki w zwarciu lub na odległość będzie jedną z najważniejszych cech „Konspiracji". Czy pojawi się przebicie dłoni adwersarza długopisem – nie wiadomo, ale pokazano za to motyw rozbijania telewizora czyjąś głową (dobrze, że to był kineskopowiec, a nie drogie LCD) i atak z wykorzystaniem wiszącego łańcucha. Widzieliśmy to już nie raz w filmach z Jetem Li, ale zawsze akcja ta podobać się musi – oplątanie szyi strażnika grubym łańcuchem i następnie zrzucenia delikwenta z wysokości. Podobno w grze wykorzystamy do walki takie przedmioty, które normalnie nie przyszłyby nam do głowy.

Pierwsze skojarzenia, to Splinter Cell spotyka Gearsy. Bourne strzela i chowa się za zasłonami, wychyla się zza nich, kuca, przebiega od jednego rogu ściany do drugiego. Walka w zwarciu opierać się będzie na stylu lansowanym w filmie – podobne do Krav Magi akcje z wykorzystaniem przedmiotów i nierzadko jednocześnie z kilkoma przeciwnikami. Podobno kontrola sprawiać ma masę przyjemności, a cały schemat sterowania nastawiono na efektywne wykorzystanie super zdolności agenta. Sesje motion-capture przeprowadzane w studio sprawiają, że faktycznie patrzenie na pojedynki jest dziwnie przyjemne.

To, co widzieliśmy do tej pory, wyraźnie wskazuje, że z gry może wyjść wszystko. Może to być średniak na licencji, albo też całkiem nowy konkurent dla najsławniejszych tajnych agentów naszej branży. Szkoda, że Matt „niewzruszona twarz" Damon nie użycza swojego oblicza – zawsze byłyby punkty za większy profesjonalizm. ■■



NASZE TOP 10

PLAYSTATION 3

1.Killzone 2
2.Uncharted: Drake's Fortune
3.Heavenly Sword
4.Metal Gear Solid 4
5.Gran Turismo 5

Ze wszystkich rzeczy, które zaprezentowało Sony, strzelanina z Holandii zrobiła na nas największe wrażenie. Cieszymy się, bo nie sądziliśmy, że tak bardzo można zbliżyć się do poziomu sprzed dwóch lat – rendera wszech czasów.

XBOX 360

1. Halo 3
2. Mass Effect
3. PGR4
4. Lost Odyssey
5. Bioshock

Komentarze po konferencji były mieszane, ale jedno trzeba oddać firmie z Redmond – pokazali kilkanaście naprawdę doskonałych pozycji. Wszystkie sprawdzimy przed końcem roku. A Master Chiefowi nikt nie podskoczy.

WII

1. Metroid Prime 3: Corruption
2. Super Mario Galaxy
3. Zack & Wiki
4. Soul Calibur Legends
5. Rayman Raving Rabbits 2

Nintendo się nie popisało i na tegoroczne E3 przywiozło tylko część z zapowiedzianych gier. A jeszcze mniej z nich było grywalnych. Zabrakło kilku głośnych tytułów, jak choćby Final Fantasy czy Dragon Quest, więc lista wygląda tak, jak widzicie.

MULTI

1. Call of Duty 4: Modern Warfare
2. Assassin's Creed
3. Rock Band
4. Grand Theft Auto IV
5. Burnout Paradise

Zarówno X360, jak i PS3 dostaną świetne gry, które nie pozwalają nam spać spokojnie. Infinity Ward zaskoczyło wszystkich nowym CoD, zachwycać się nim będziemy jeszcze długo po premierze. Altair, Nico, rockmani i Crashe – czekamy też na was!

PSP

1. Nowe PSP
2. Silent Hill
3. Syphon Filter: Logan's Shadow
4. SOCOM: Tactical Strike
5. Echochrome

Bardzo się cieszymy, że Sony nie zapomina o swojej najmniejszej konsoli – obiecano nam nową wersję (już we wrześniu), która może pchnie sprzedaż w Japonii. A gry? Poważne pozycje do ograna i oryginalne Echochrome – pyszne.

NINTENDO DS

1. Zelda: Phantom Hourglass
2. Dragon Quest Monsters: Joker
3. Ninja Gaiden: Dragon Sword
4. Sonic Rush Adventure
5. Contra 4

Ta konsola rozpędziła się już tak, że nie trzeba za dużo dorzucać do kotła. Nintendo więc skupia się na produkowaniu kolejnych programów (tym razem z kamerą wbudowaną w cart). Choć Zelda i tak zarządzi.

INFO
DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: WRZESIEŃ 2007
KONSOLA: XBOX 360 / PLAYSTATION 3

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

MÓWIĄ, ŻE JEŚLI MĘŻCZYZNA NIE BOI SIĘ SKOCZYĆ ZE SPADOCHRONEM, TO NADAJE SIĘ DO WALKI. JA SKOCZYŁEM TRZY RAZY, WIĘC NIC DZIWNEGO, ŻE TO MI PRZYPADŁO W UDZIALE TESTOWANIE NOWEGO MEDALA

Okej, bez ściemy, nie zrobiłem tego w realu, a w czasie bardzo krótkiego, bo chyba dwuminutowego tutoriala. Którego, przyznaję, kompletnie nie ogarnąłem i gdy tylko rozpoczęła się pierwsza misja, zacząłem rozpaczliwie szamotać się, usiłując zakończyć lot w jakimś w miarę bezpiecznym miejscu. Wylądować mi się udało, ale zanim bohater, Boyd Travers, zdążył się doprowadzić do porządku i wyjąć broń, pojawili się Naziole i wysłali go prosto do aniołków. Następna próba okazała się jeszcze mniej udana – nie było mi do śmiechu, gdy okazało się, że trafiłem w największe skupisko wrogich sił. Właściwie nawet nie zdążyłem konkretnie dotknąć ziemi, a konsola już musiała załadować misję od nowa. Szczerze, grałem kilka długich godzin w Airborne i nie nauczyłem się jeszcze jak poprawnie lądować, ale przynajmniej jako tako opanowałem kierowanie spadającym żołnierzem i trafiałem mniej więcej tam, gdzie chciałem. Czyli nigdy w punkty oznaczone przez autorów jako bezpieczne.

■ Znalazłeś się za blisko Nazisty? Nie ma czasu na myślenie o strzelaniu? Walnij go kolbą, wystarczy wdusić prawego analoga.

ZRÓB TO PO SWOJEMU

Twórcy nowego Medala bardzo chcieli wprowadzić odrobinę świeżości do gatunku fpsów, czyli strzelanek z akcją oglądaną oczami bohatera. Do tej pory zabawa zaczynała się w konkretnym miejscu i gracz prowadzony był za rączkę z punktu A do B, czasem dostając szansę wypełnienia dodatkowego zadania, co miało zatuszować liniowość rozgrywki. W Airborne postawiono na swobodę wyboru miejsca, z którego bohater startuje. Może nie całkowitą, bo lecący na spadochronie Travers (w kilku misjach zastępuje go Eddie La Pointe), ma tylko kilka sekund na podjęcie decyzji, gdzie chce wylądować, ale jak się uprzeć, to da się odlecieć całkiem konkretnie od wyznaczonych przez autorów punktów. Jak przeczytacie w ramce, oznaczone zielonym dymem miejsca są teoretycznie bezpieczne, więc jeśli bohater trafi właśnie tam, nie powinien specjalnie martwić się o to, czy nie dostanie serii zanim zdąży podnieść karabin. Ja tylko pozornie na przekór wolałem celować gdzie indziej, a mianowicie w dachy i z góry decydować o kierunku, w którym powinienem się udać, więc chyba autorom gry udało się osiągnąć to, co zakładali. Gracz mając możliwość wyboru miejsca, skąd zaczyna zabawę, jest w stanie zdecydować, które cele chce zdjąć najpierw, jakie zadania wypełnić, a ogólnie rzecz biorąc może konkretnie ułatwić sobie życie na przykład zaskakując przeciwnika pojawiając mu się nagle za plecami.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

TERAZ JA MÓWIĘ

W pierwszej misji musiałem unieszkodliwić cztery działa przeciwlotnicze, co okazało się zadaniem wcale niełatwym. Przeciwnicy przygotowali konkretną obronę na trasie prowadzącej z bezpiecznych punktów, więc jak widać lądowanie tam wcale nie ułatwia ukończenia misji. Gdy po żmudnej walce z przeważającymi siłami wroga padłem po raz kolejny, postanowiłem spróbować innej taktyki i zwyczajnie poleciałem do miejsca, o którym wspomniałem na początku tekstu – do największego skupiska sił włoskich broniących aż dwóch dział. Tym razem jednak tak pokierowałem bohatera, by wylądował tuż obok, na wzniesieniu za kominem, co pozwoliło mi przeżyć. Z tej pozycji, jak się okazało całkiem bezpiecznej (bo przeciwnicy nie wykazali woli wykurzenia mnie zza osłony granatami), spokojnie wystrzelałem całą ochronę dział i wysadziłem je, maksymalnie ułatwiając sobie zadanie, a przy tym unikając momentami aż zbyt długich walk.

Mało realistyczne? Absolutnie mi to w niczym nie przeszkadzało, tym bardziej, że to była pierwsza misja, a w późniejszych, które producent postanowił przed nami odkryć, miałem do czynienia z twardszymi przeciwnikami. W tym z super elitą SS i oni granatów na mnie nie żałowali nawet przez chwilę. Poza tym grałem na normalu, więc za trudno być nie mogło.

„NIE UMIESZ ZACHĘCIĆ DO GRANIA"

Nie będę jednak ukrywał, że sztuczna inteligencja przeciwników wymaga doszlifowania, na co czasu nie ma zbyt wiele, bo gra ukaże się już pod koniec sierpnia w wersji na Xboxa 360 (termin premiery na PS3 jeszcze nie został ustalony). Zdarzyło mi się wypaść z budynku prosto na ulicę, gdzie właśnie przebiegało dwóch Niemców. Ruszyli momentalnie w moim kierunku, więc szybko wycofałem się, modląc się przy tym, by nie postanowili wskoczyć za mną do budynku we dwójkę. Konkretnie się zdziwiłem, gdy najpierw jeden, a potem drugi podeszli do dziury kiedyś będącej drzwiami, spojrzeli na mnie, po czym dali dyla i to tak daleko, że nie udało mi się ich już znaleźć. Zdecydowanie za często zdarzało mi się nieopatrznie wpadać do pomieszczenia, gdzie akurat czaił się przeciwnik, a ten zamiast wykończyć mnie, wystawionego na ogień, brał nogi za pas, albo obracał się kilka razy w różne strony, jakby miał problem z błędnikiem. Albo próbował zrozumieć, jakim cudem trafił do wojennego fpsa, a nie najnowszej odsłony przygód Luli, najsłynniejszej aktorki porno branży gier video. Nawet na dalszych poziomach przeciwnicy są bardzo ruchliwi i zdarza im się wybiegać na otwarty teren, gdzie stanowią idealny cel dla bandy spadochroniarzy towarzyszącej bohaterowi. Nie mam jednak zamiaru teraz czepiać się niedoróbek, bo otrzymaliśmy konkretnie zabugowaną wersję testową, przy której zresztą i tak doskonale się bawiłem.

SZEREGOWY, JAK JEST?

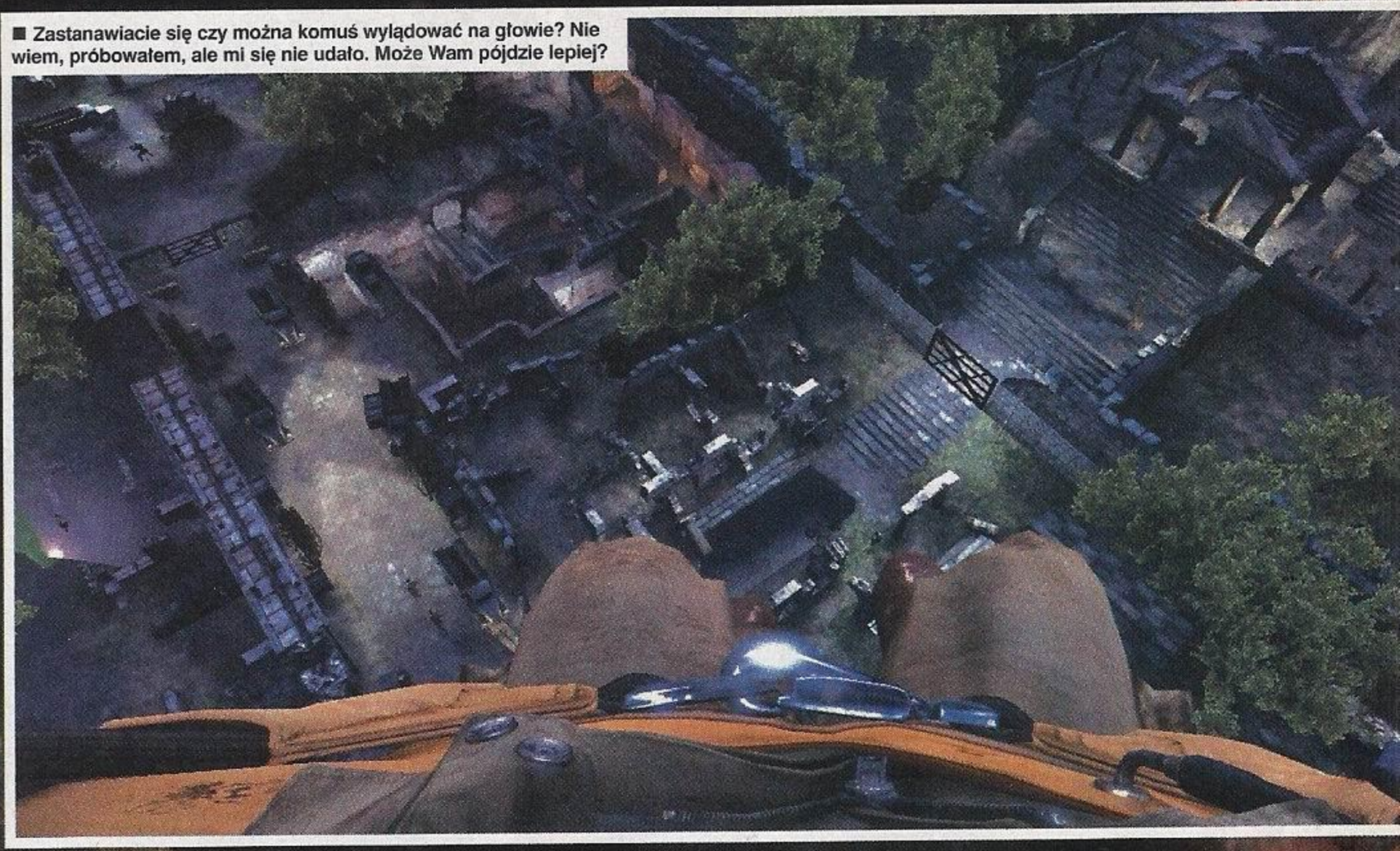
Chcecie poznać kilka błędów naszego builda? Bardzo proszę, na pierwszy ogień idzie wszędobylski, odrobinę denerwujący pop-up. Przy skoku, gdy miasto widać z lotu ptaka, dało się dostrzec, jak dorysowują się drzewa i jak nagle pojawiają się kolejne detale budynków. Podczas zabawy aż kłuły w oczy wyskakujące znikąd elementy otoczenia (na przykład maszyny do pisania stojące na szafkach). Zdarzało się, że przeciwnik nagle całkiem znikał, a jeden ze spadochroniarzy biegnąc spokojnie po ulicy teleportował się w ułamku sekundy na latarnię uliczną, by za moment znów pojawić się na ziemi.

Słabo? Może, ale co z tego, skoro Airborne jest naprawdę prześliczny i nawet jakby już dziś trafił do sklepów, kupiłbym go bez zastanowienia! Lądując na dachu wysokiej katedry czuje się moc, mogąc podziwiać nie tylko piękny krajobraz okolicy miasta, ale też toczące się w dole walki. Nie ma problemu, by z góry spróbować zestrzelić pozwalającego sobie na zbyt wiele wroga. Budujące jest też uczucie, gdy stojąc na pustym placu rozgląda się dookoła i wie, że można pójść w dowolną stronę, a do wielu budynków da się też wejść. Teren akcji może nie jest jakoś specjalnie wielki, ale i tak do każdego miejsca dociera się na kilka sposobów, czy to ulicą bezpośrednio do niego prowadzącą, czy przeskakując po dachach, albo śmigając przez kolejne pokoje i korytarze budynków stojących po drodze. Czy teraz też jest słabo?

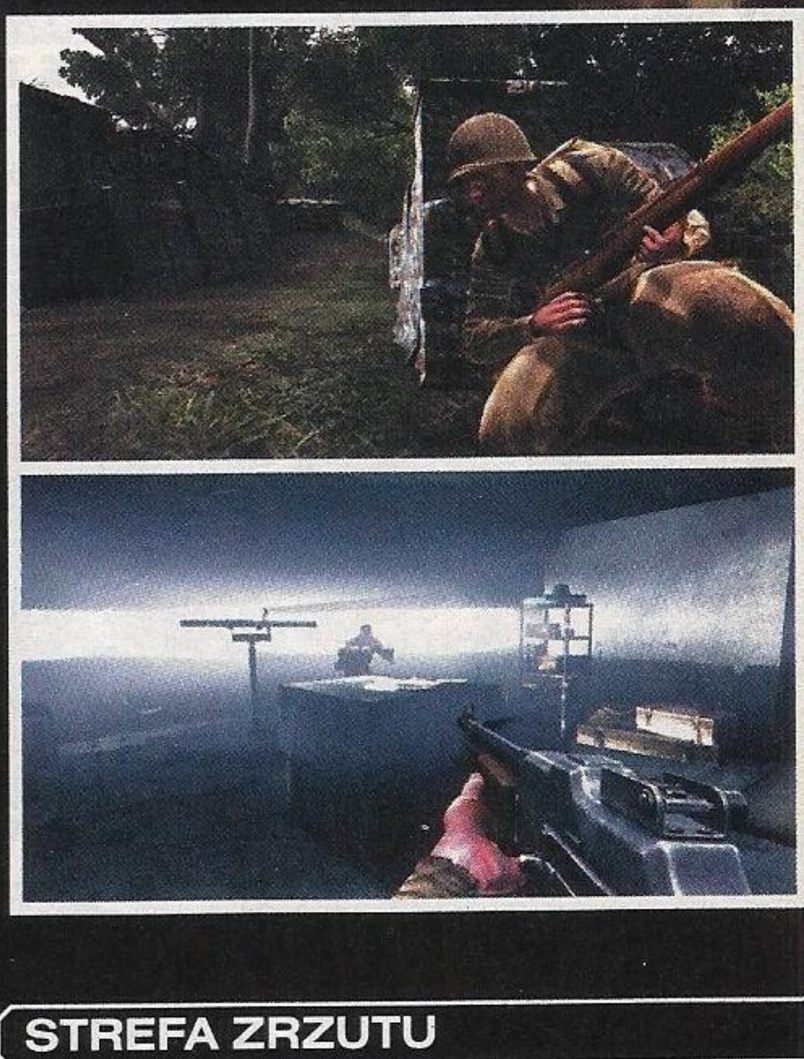
TAK JEST, PANIE GENERALE!

Nowy Medal, to nie Gearsy, grafika nie wypala gałek, szczęka nie ląduje na podłodze. Gdy ujrzy się grę w akcji, nie dzieją się żadne

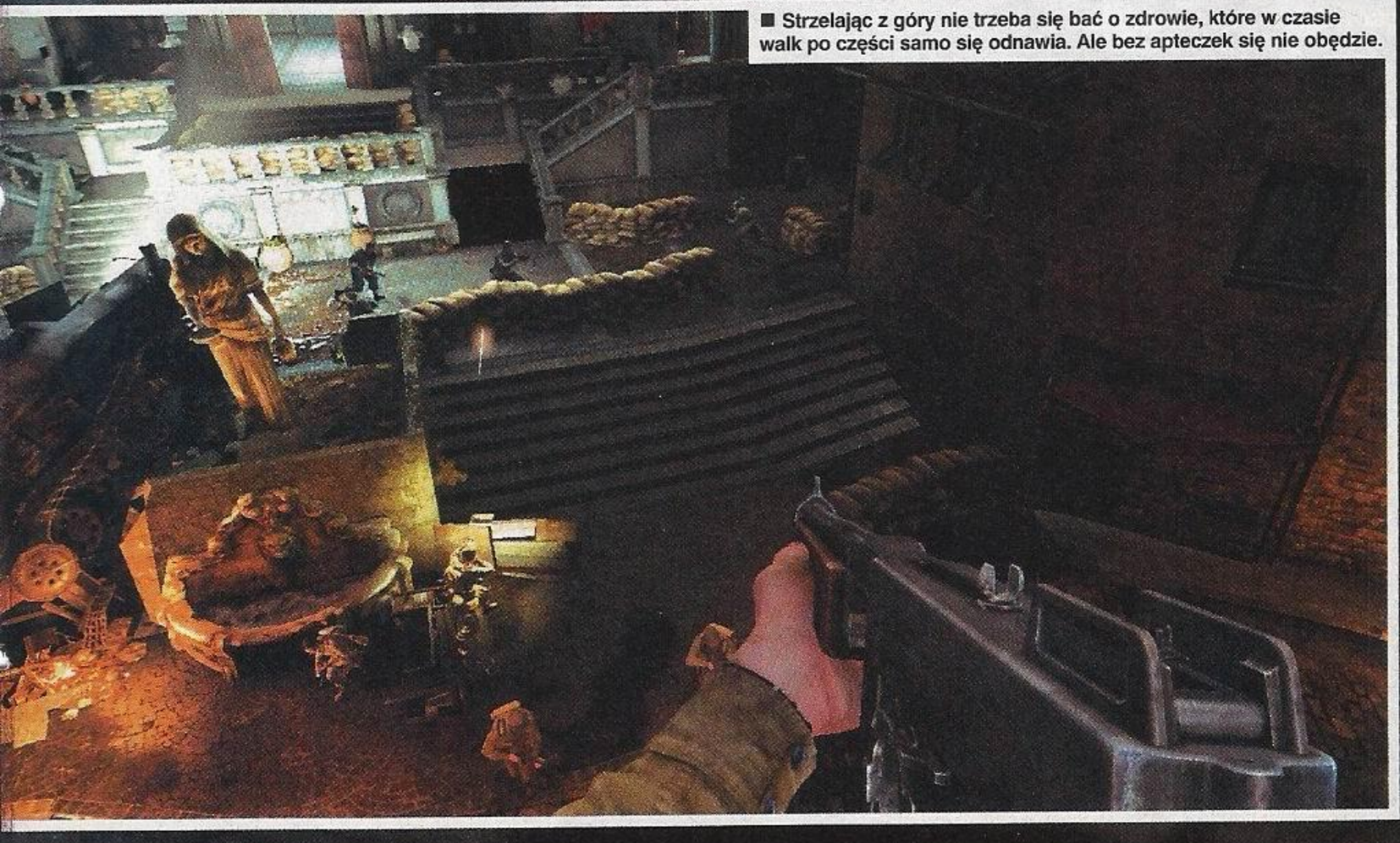
■ Zastanawiacie się czy można komuś wylądować na głowie? Nie wiem, próbowałem, ale mi się nie udało. Może Wam pójdzie lepiej?



ŚWIETNIE WYPADAJĄ ANIMACJE ŚMIERCI – KOLEJNYMI NIESZCZĘŚNIKAMI KONKRETNIE RZUCA, KIEDY NA PRZYKŁAD DOSTANĄ Z BLISKA SHOTGUNEM, A CO WAŻNIEJSZE NIE WYGLĄDA TO TAK KOMICZNIE, JAK PRZY EFEKCIE SZMACIANEJ LALKI



■ Strzelając z góry nie trzeba się bać o zdrowie, które w czasie walk po części samo się odnawia. Ale bez apteczek się nie obędzie.



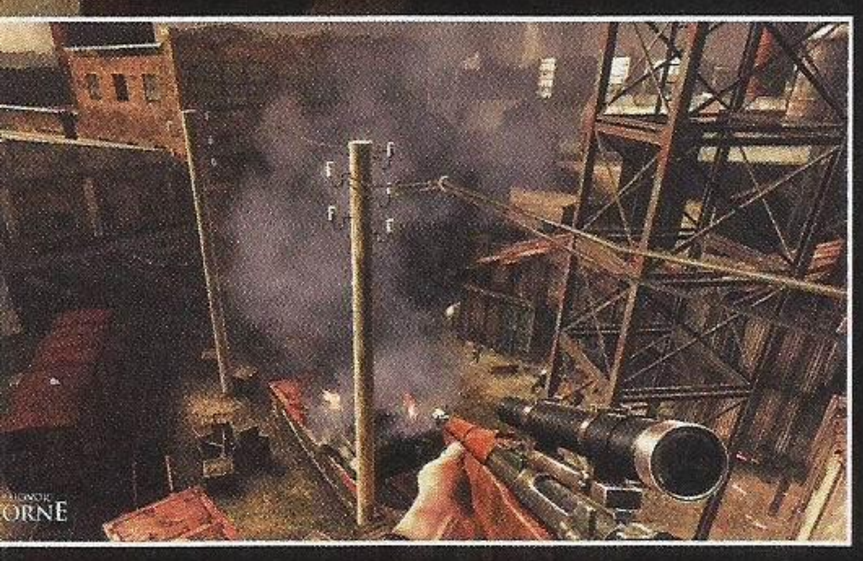
STREFA ZRZUTU

Przed misją żołnierze spotykają się na odprawie, gdzie zapoznają się z planem akcji oraz mapą terenu. Uśmiałem się, gdy słuchając prowadzącego nacisnąłem przypadkiem spust i wypuściłem w jego kierunku serię z niewidzialnego karabinu. Gość zgiął się w pół, a następnie wyjął broń i zaczął biegać dookoła szukając przeszkadzającego mu dowcipnisia.

Na mapie zaznaczone są miejsca szczególnie gęsto obsadzone przez wrogich żołnierzy. Ich pozycje symbolizuje czerwony kolor, a zielony to bezpieczne punkty, gdzie ląduje się bez obaw o życie bohatera. Gdy już się wyskoczy z samolotu, zielony dym z rac sygnalizuje, w którym kierunku się udać, ale osobiście polecam skierować się gdzieś obok, na jakiś dach. W wyznaczonym bezpiecznym punkcie na pewno wyląduje większość spadochroniarzy, więc kolejny niespecjalnie jest tam potrzebny.

■ Przeciwnicy dostosowują się do sytuacji. Gdy zajdzie się ich z boku szybko otrząsają się z szoku i rzucają się szukać osłony.

AKCJA GRY TOCZY SIĘ ZGODNIE Z TRADYCJĄ SERII W CZASIE DRUGIEJ WOJNY ŚWIATOWEJ. OPERACJA MARKET GARDEN JEST AŻ ZA DOBRZE ZNANA KAŻDEMU GRACZOWI, ALE AUTORZY POZWOLILI SOBIE TEŻ ODROBINĘ ODJECHAĆ OD REALIÓW



inne tym podobne niestworzone historie. Nie ma jednak żalu, bo nie dość, że Elektronicy zadbali o konkretnie otwarty teren akcji, to jeszcze udało im się dorzucić sporo fajnych efektów i utrzymać całość oprawy na wysokim poziomie. Światło bardzo ładnie odbija się w wodzie, broń też nieźle lśni, kiedy trzeba, ogień i dym wydobywające się z dopiero co zniszczonego Tygrysa również nie przynoszą autorom wstydu, a rozmyty, niewyraźny obraz oznaczający, że bohater stał zbyt blisko wybuchającego granatu chyba jeszcze nigdy nie prezentował się aż tak dobrze. Normalnie czuć, że chłopakowi szumi w głowie i za bardzo nie ogarnia, co się z nim dzieje, nie wspominając już o nagłej utracie możliwości odróżniania kolorów – obraz w odcieniach czerni i bieli konkretnie potęguje efekt. Oczywiście nie samymi drobiazgami Airborne stoi. Do ostrych tekstur otoczenia nie mam najmniejszych zastrzeżeń, animacja zwalnia bardzo rzadko, a modele postaci może nie są aż tak przepakowane polygonami i nie zostały pociągnięte setką shaderów, jak w przypadku arcydzieła Epic, ale prezentują się bardzo wiarygodnie i naturalnie się poruszają. Świetnie wypadają animacje śmierci – kolejnymi nieszczęśnikami konkretnie rzuca, kiedy na przykład dostaną z bliska z shotguna, a co ważniejsze, nie wygląda to tak komicznie, jak przy efekcie szmacianej lalki, kiedy to ciała zachowują się jakby nic nie ważyły.

PADŁEŚ? ZNOWU?

Gdyby przy takiej oprawie gry udało się dorzucić jeszcze niszczące się otoczenie, Airborne spokojnie skasowałoby konkurencję, ale niestety, widocznie jest na to za wcześnie. Może w przyszłym roku Elektronicy mocniej wejdą w temat (w końcu to pierwszy MoH na next-geny) i już nie będzie dochodziło do komicznej sytuacji, kiedy to bohater walcząc z Tygrysem bez stresu chowa się przed ogniem za wątłą ścianą zniszczonego podczas walk budynku. Pocisk wystrzelony z działa tego niesamowitego niemieckiego czołgu spokojnie zrobiłby ogromną dziurę i pozbawił życia przyczajonego żołnierza, ale nie w nowym Medalu. Szkoda, ale gdy spokojnie o tym myślę, dochodzę do wniosku, że nawet dobrze się stało. Poziom trudności mógłby dość konkretnie wzrosnąć, co mogłoby odrzucić wielu graczy, którzy pewnie i tak już teraz będą narzekać, że za szybko giną. Przyznaję, że sam nawet na normalu miałem problemy żeby ukończyć misję ani razu nie korzystając z kontynuacji. Czy to słabi Włosi, czy dobrze wyszkoleni Niemcy, wszyscy robili użytek z różnych osłon i swoich karabinów maszynowych. Jeśli akurat musiałem zdobyć broniony przez kilku wrogów strategiczny punkt, sytuacja robiła się niewesoła. Kilku koleżków nawzajem osłaniało się, posyłając w moją stronę aż nazbyt celne serie, więc zmuszony zostałem do szukania kryjówki, skąd mógłbym powoli zdejmować wroga jednego po drugim.

TYLKO SPOKOJNIE

W takich momentach trzeba wykazać się opanowaniem umiejętności wychylania się na sekundę i oddawania szybkich, celnych strzałów. Po kucnięciu za osłoną należy wcisnąć LB, żeby przejść w tryb celowania. Lewą gałką analogową przechyla się bohatera (obraz wtedy jest pod kątem) i wtedy dopiero można zabrać się za namierzanie przeciwnika. Oczywiście nie jest to dobry sposób dla kogoś, kto nosi przy sobie dwa karabiny maszynowe o sporym rozrzucie. Zdecydowanie najczęściej używałem podstawowego karabinu, z którego pojedynczymi, ale za to dokładnymi strzałami likwidowałem kolejnych Nazistów. Nie było łatwo, ale gdy się postarałem, to nawet udawało mi się zasadzić headshota z bardzo dużej odległości. No i chyba tylko w ten sposób w miarę bezpiecznie uspokajałem każdego, kto nagle zapragnął zrobić zamieszanie

DEVELOPER NA SPOWIEDZI: PATRICK GILMORE

Udało nam się dopaść Patricka Gilmore'a, producenta Medal of Honor Airborne i zadać mu kilka szybkich pytań, na które z radością udzielił nam odpowiedzi.

N+: Jak na zachowanie przeciwników wpłynęło zerwanie z liniowością rozgrywki?
PG: Airborne daje graczom wolność wyboru, więc jeśli możesz wylądować gdziekolwiek, zabawa nie może być liniowa. Przeciwnicy muszą zatem reagować na to, skąd przyjdziesz i w jaki sposób zaatakujesz. Stworzyliśmy specjalny system pozwalający postaciom NPC ocenić sytuację i wybrać najlepszą opcję zachowania. Żołnierze sami potrafią ocenić, za jakim obiektem warto się schować i nie ukryją się głupio za drzewem, jeśli obok znajduje się kamienny murek, za którym będą mogli czuć się bezpieczni. Dotyczy to zresztą nie tylko wrogów, ale też pomocników gracza. Z drugiej strony, jeśli nie będziesz kontrolował lądowania i pozwolisz sobie mocno uderzyć w ziemię, minie kilka sekund zanim dojdziesz do siebie, z czego przeciwnik na pewno skorzysta pozbawiając Cię życia.

N+: Podczas grania zauważyłem, że otrzymuję różnego rodzaju bonusy, jeśli dużo i dobrze strzelam jednym rodzajem broni. Opisz w kilku słowach, o co chodzi.
PG: To prawda, nagradzamy graczy przywiązanych do konkretnych broni, chociaż równie dobrze możesz po prostu powiedzieć, że to bohater z czasem zdobywa doświadczenie, lepiej celuje i ogólnie sprawniej radzi sobie z danym karabinem czy pistoletem maszynowym. Jeśli więc dużo strzelasz z przyczajki, z czasem będziesz zaliczać więcej headshotów, ale wtedy może się okazać, że dużo trudniej przyjdzie Ci zabijać wrogów z automatu. Dodatkowo, w czasie każdej misji, możesz spróbować znaleźć dobrze ukryte bonusy, dzięki którym Twoja broń zyska nowe właściwości. Nie tylko da się powiększyć pojemność magazynka, ale jest szansa, że dostaniesz części pozwalające zmienić oręż na przykład w coś w rodzaju granatnika. Musisz tylko pamiętać, że z bonusów skorzystasz dopiero, gdy bohater poprawi swoje umiejętności posługiwania się daną bronią.

N+: Powiedz dwa zdania o opcji True Trigger. Na czym ona polega?
PG: To po prostu wstrzymywanie oddechu, gdy mierzysz z karabinu snajperskiego. Delikatnie wciśnij prawy spust, a bohaterowi przestaną drżeć ręce i zwiększy się jego celność.

N+: Chciałbyś się czymś konkretnym pochwalić?
PG: Pewnie! Zrobiliśmy fotki wnętrz samolotów i nagraliśmy absolutnie każdy dźwięk, więc nowy Medal jest zdecydowanie pierwszą grą, w której poczujesz, że naprawdę znajdujesz się na pokładzie C-47!

新プラス NEO PLUS

HEAVENLY SWORD™

NEO PLUS

新刊

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

■ Dziwnie często Niemcy zdają sobie sprawę, że ktoś do nich mierzy z ukrycia i nagle rzucają się do ucieczki. Podejrzana sprawa.

stacjonarnym karabinem maszynowym.

Jeśli jednak nie należycie do cierpliwych i wolicie sporty bardziej kontaktowe, z radością powitacie silne shotguny, różnego typu maszynowe pistolety i karabiny, a także kilka rodzajów granatów. Bohater jednocześnie może nieść dwie „duże" bronie i jeden pistolet, przy czym ten ostatni z tego, co zauważyłem ma nieskończoną ilość amunicji. Nie wiem czemu ma to służyć skoro różnych broni i nabojów jest pod dostatkiem i nie zdarzyło mi się zostać z samymi granatami przeciwko grupce żołnierzy wroga, ale może to tylko ja tak dobrze grałem. Tak, to musi być to.

FIKCJA LEPSZA NIŻ PRAWDA

Akcja gry toczy się zgodnie z tradycją serii w czasie Drugiej Wojny Światowej. Operacja Market Garden jest aż za dobrze znana każdemu graczowi, ale autorzy pozwolili sobie też odrobinę odjechać od realiów i zabawa zakończy się misją określaną jako najazd na Gwiazdę Śmierci. Niemcy wybudowali słusznych rozmiarów wieżę, na której postawili sporo dział przeciwlotniczych. Bronią jej niezliczone zastępy różnego rodzaju żołnierzy, w tym ci najlepsi strzelający z rakietnic i dużego kalibru karabinów maszynowych. Tę misję dało się zacząć albo na wieży albo obok niej, gdzie naturalnie również toczyły się walki. Zadań do wykonania było po prostu mnóstwo i jeśli na pierwszą misję poświęciłem ze dwie godziny (nie liczę tu czasu, jaki zabrały mi nauka lądowania i poznawanie mechanizmów zabawy), to pewnie końcówka zajmie z pół wieczoru. Fajnie, tylko żeby się przeciwnicy po chamsku nie respawnowali, bo wydaje mi się, że w niektórych miejscach zdarzało się im odradzać dopóki nie wykonałem konkretnej czynności, jak rozwalenie radia, albo wysadzenie działa. Wiadomo, nic tak nie denerwuje, jak pojawiający się znikąd wróg, kiedy już się wydawało, że wszyscy dawno gryzą glebę, co potwierdzi każdy, kto miał nieprzyjemność męczyć się z niektórymi misjami w trzecim Call of Duty. W sumie w grze znajdzie się aż pięć operacji wojennych – obok wspomnianego Market Garden będą też Husky, Avalanche, Neptune i Varsity.

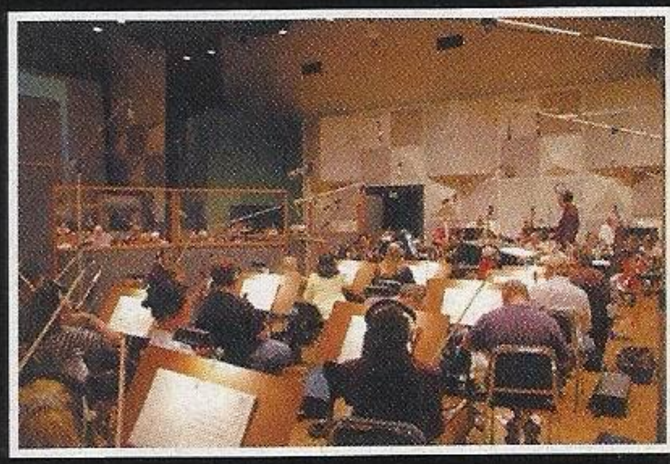
NOWY MEDAL FAJNY?

W pierwszej chwili Airborne wydał mi się tylko niezły, ale po kilku godzinach z nim spędzonych bardzo czekam na pełną wersję. Zapowiada się kawał dobrej gry, wprowadzającej odrobinę świeżości do tematu fpsów i być może już niedługo patent z pozostawieniem sporej swobody sposobu przechodzenia kolejnych misji będzie kopiowany przez inne firmy, tylko nie wyobrażam sobie, żeby każda taka gra miała zaczynać się skokami spadochronowymi. W każdym razie pomysł Elektroników sprawdza się wybornie w praniu i ani razu nie byłem zły, że znów muszę zaczynać tę samą misję od nowa, bo próbowałem startować z innego miejsca i to mi wystarczyło, by ciągle dobrze się bawić. Czego również Wam życzę. ■■ **Mielu**

■ Ten czołg przypomina mi scenę, gdy Tygrys przejechał spadochroniarza przygniecionego ciałem kompana. Mocna rzecz.

ZAGUBIONY MUZYK

Za muzykę do całej serii Medal of Honor, w tym również Airborne, odpowiada Michael Giacchino, znany miłośnikom serialu Lost. Gracze powinni kojarzyć go z Blacka, a może zdziwi Was fakt, że pracował również przy serii Call of Duty, czyli konkurencji MoHa. Michaelowi nie robi to specjalnego problemu, bo jak sam twierdzi pracuje tylko wtedy, kiedy sam ma na to ochotę i gdy ma do tego dobry powód. Najczęściej takim powodem są ludzie, a dokładniej jego znajomi – jeśli akurat nad czymś pracują i potrzebują jego pomocy chętnie im pomaga i wcale nie chodzi o pieniądze. Oczywiście machina propagandowo-marketingowa musi działać bez zarzutu, więc Giacchino zupełnie nieprzymuszony podkreśla, że zależy mu na pracy przy Medal of Honor, bo wprost uwielbia poważne podejście twórców do tematu. Twierdzi, że podoba mu się, jak bardzo zależy im by nie tylko podnosić poziom adrenaliny u graczy, ale również przekazać emocje towarzyszące walczącym. Okej Michał, niech Ci będzie, mów sobie, co tylko chcesz, dopóki Twoje gadanie owocuje skomponowaniem kilkunastu nastrojowych kawałków wykonanych później przez orkiestrę symfoniczną w sile osiemdziesięciu muzyków.



INFO
DEVELOPER: PANDEMIC
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: WRZESIEŃ
PLAFTORMA: PS2, PS3, XBOX 360

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES™

> NA WYPADEK GDYBY KTOŚ MIAŁ JESZCZE JAKIEKOLWIEK WĄTPLIWOŚCI: ŚWIAT NAJEMNIKÓW NAPRAWDĘ KRĘCI SIĘ WOKÓŁ PIENIĄDZA

A świat drugiej części „GTA na wojnie" zaczyna kręcić się od samego menu, w którym skomplikowane ornamenty otaczające wybierane tryby gry, opcje, a na końcu samego bohatera, okazują się ornamentami najbardziej drogocennego ze wszystkich designerskich materiałów na świecie. Cieniutkiego i miękkiego włókna amerykańskiego dolara.

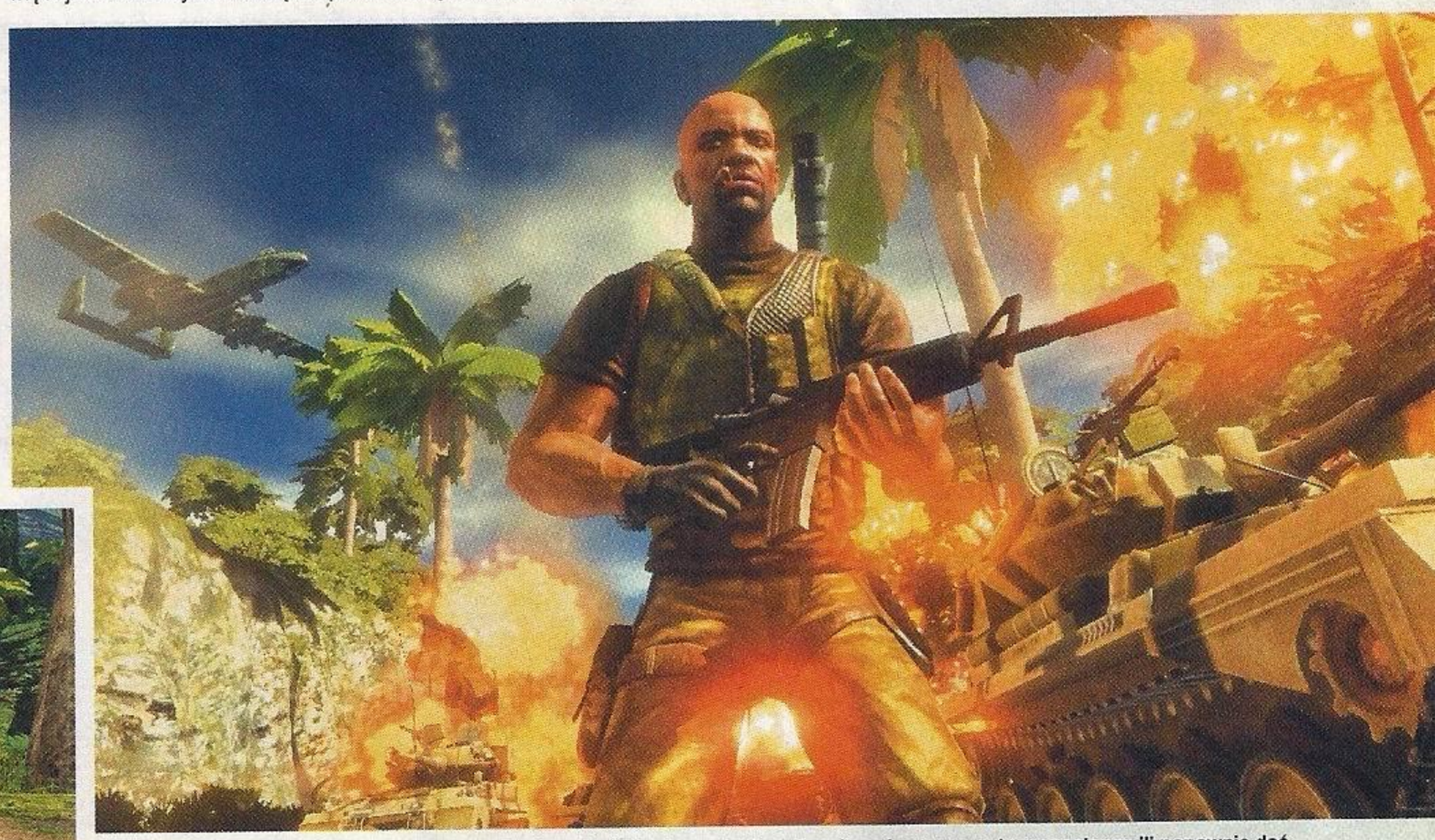
PICK IT UP, PACK IT IN, LET ME BEGIN

Przyjechać, podbić i zarobić to wciąż motto gry, która w kolejce po GTA'ową strukturę rozgrywki ustawiła się jako jedna z pierwszych, mniej więcej razem z GUNem i zanim jeszcze różni agenci zaczęli odwiedzać Amerykę Południową na swoich podczepianych do samochodów spadochronach. Idąc z duchem żartu, developerzy Mercenaries 2 zastępują złowieszczą Koreę Północną Wenezuelą – a przynajmniej jej atrakcyjniejszą, bo wzbogaconą o fikcyjnych włodarzy, prezydenta i całą resztę wersją. Pełną kolorowych dżungli, baronów narkotykowych i widoków, które dech w piersiach zapierałyby niejednemu zimnokrwistemu najemnikowi.

Ale nie mamy co obawiać się, że któryś z trójki bohaterów żywcem przeniesionych z pierwszej części gry (Chris, Jennifer i Mattias) będzie poruszony tym, co zobaczy. Nadużywany na wszystkich artach imponujący dziarami szwedzki punk bez mrugnięcia okiem przypieprzy z granatnika w elementy scenerii, patrząc jak niezniszczalne drzewa z jedynki padają z hukiem lub zajmują się płomieniem. Tak, te drzewa zwiastują nową jakość. W podobny sposób, w jaki wystrzeliwany hak pozwalający podłączyć się do mijanych pojazdów wykorzystuje Just Cause.

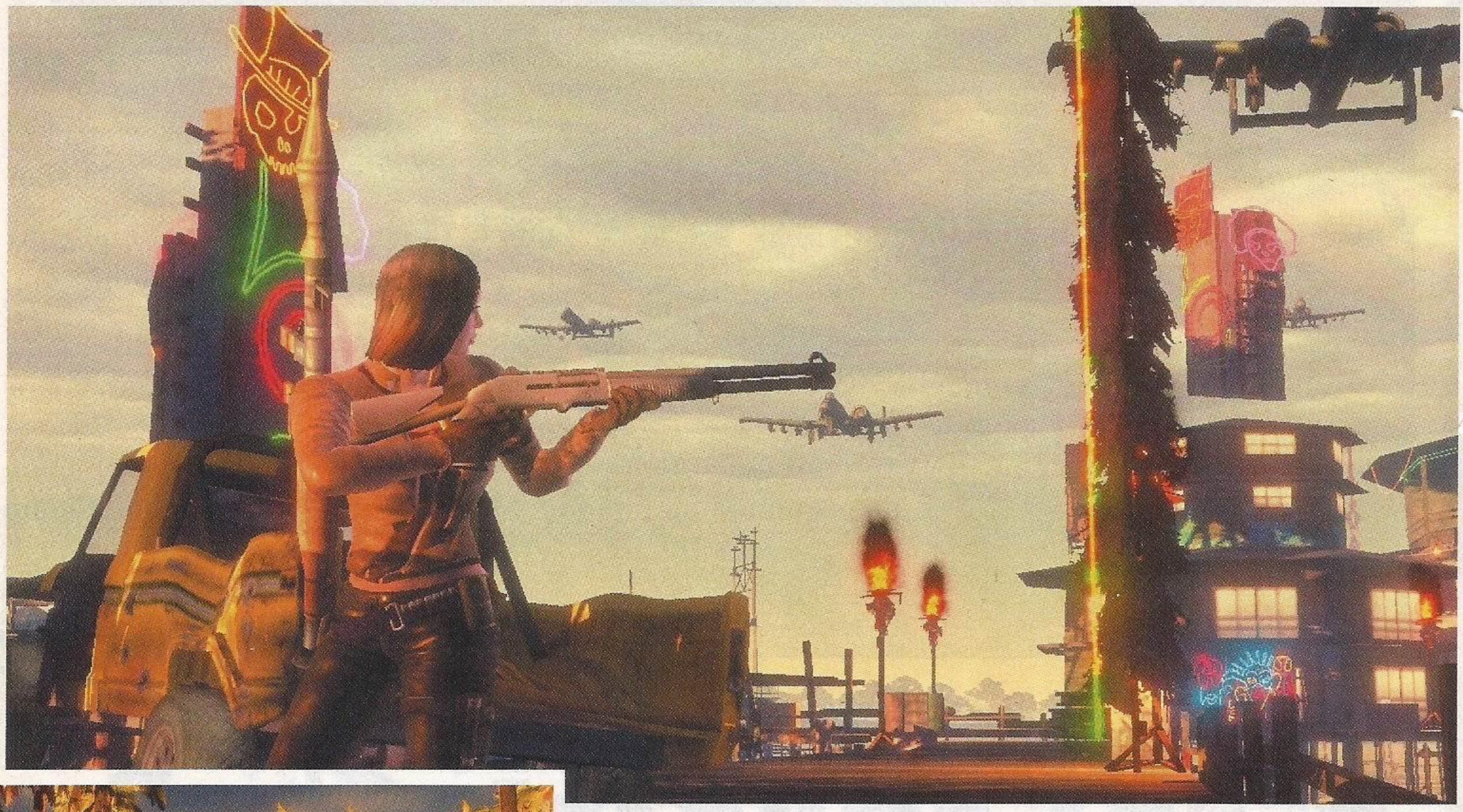
Nową i zarazem starą, bo gra powstaje na popularną ostatnio, dosyć schizofreniczną modłę – w wersjach current i old genowej naraz. A że za tą na PlayStation 2 odpowiada inny zespół, niż ten, który gotuje ją na X360 i PS3, to i różnice w rozgrywce będą więcej niż kosmetyczne. Dzięki wprowadzonym zmianom posiadacze starych dobrych peesdwójek nie będą narzekać, że w ich wersji tamta wioska ma dwie chatki zamiast sześćdziesięciu – obie wersje przygotowywane są na swoje własne platformy odrębnie i poza ogólnymi założeniami rozgrywka ma różnić się na tyle, żeby była fajna zarówno dla osób ściskających swoje sixaxisy, jak też tych, które wolą wiernego Duala.

Sama zabawa rozpoczyna się w momencie, kiedy nasz wynajęty do wykonania łatwej jak kaszka z mleczkiem misji najemnik wpada w pułapkę. Najemnik albo najemniczka, którą wybiera-



■ Pomimo, że wątek fabularny nie będzie różnił się dla żadnej z postaci występujących w grze, autorzy postanowili ponownie dać graczom wybór bohatera. Screenów z czwartą postacią, która ma zawitać do gry, jeszcze nie pokazano, ale ma to być kobieta – snajper.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES



■ Pomimo że materiały pasowe mówią coś o jakichś najemnikach, nie wolno dać się zwieść: bohaterami Mercenaries 2 są piękne, kuliste wybuchy

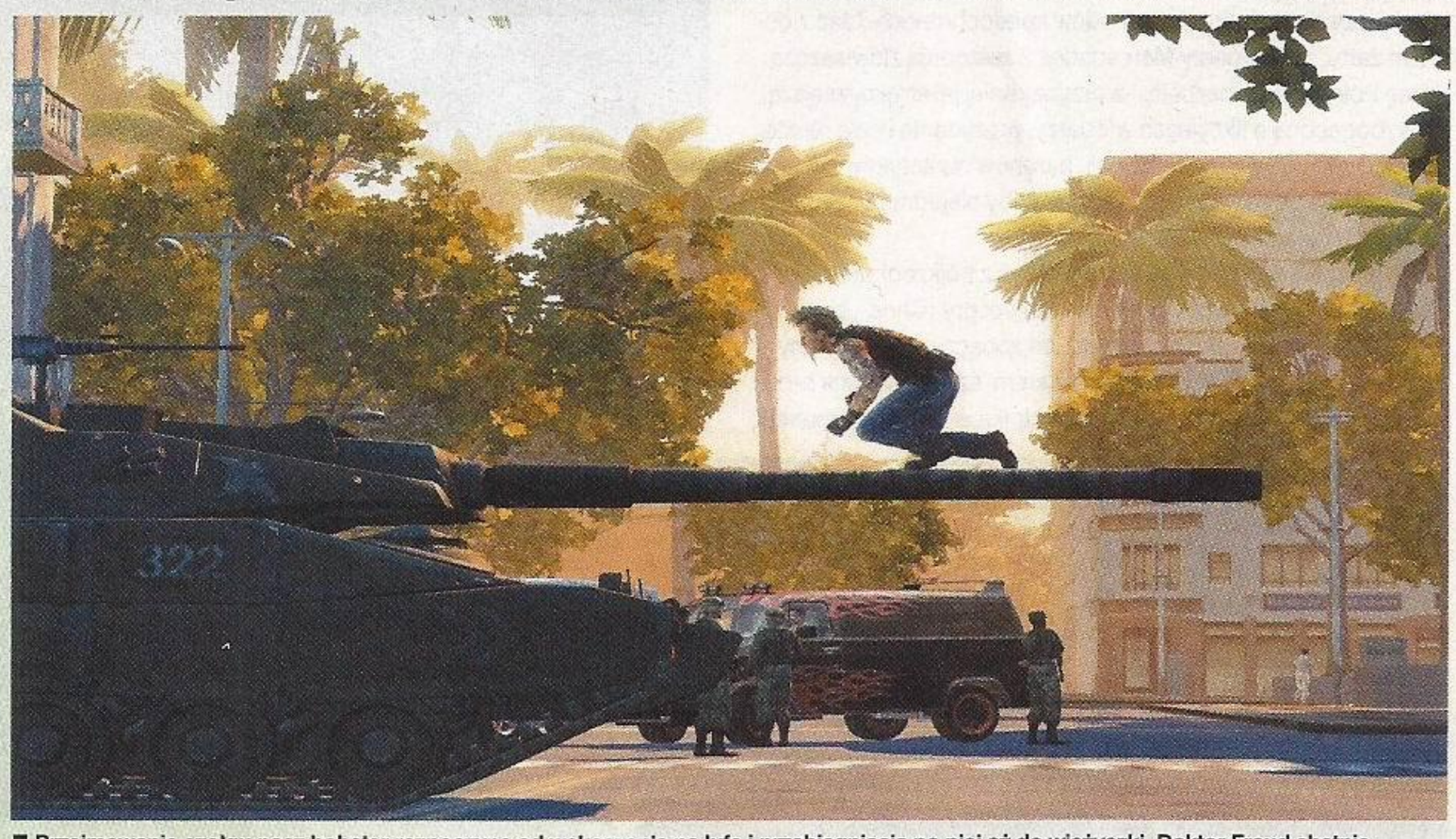
my spośród potężnego czarnoskórego Amerykanina – Chrisa Jacobsa, Brytyjki o chińskich korzeniach Jennifer Mui oraz twarzy serii – noszącego blond irokeza, tatuaże, łańcuchy i kolczyki Szweda Mattiasa Nilssona. Pojawiły się plotki na temat debiutu czwartej postaci – dziewczyny mającej dołączyć do szeregów naszych bohaterów, ale na razie szczegóły na jej temat są owiane tajemnicą. Poza wyglądem zewnętrznym i kilkoma drobiazgami (Chris jest wolniejszy, ale bardziej wytrzymały, Mia lepiej radzi sobie w skradaniu, a Mattias jest ogólnie sprawny) większych zmian to za sobą nie pociągnie. Jego (albo jej) pierwszy cel – niejaki Ramon Solano – okazuje się niezłym spryciarzem. Otóż przed podstawionych ludzi zlecił zamach na samego siebie, a wywołane atakiem na swoją skromną osobę zamieszanie wykorzystuje do własnych celów: działania naszej wynajętej spluwy dają Solano pretekst do przewrotu w państwie. Zamach stanu powodzi się, a za stanowiącą przyczynek do jego przeprowadzenia akcję nikt oczywiście nie zamierza nic wypłacić. Nic, poza serią z karabinu. A na takie traktowanie żaden szanujący się najemnik nie może sobie pozwolić. A więc składamy sobie obietnicę zemsty na podstępnym dyktatorze. Który następnie rzuci nam naprzeciw całą długą grę konsolową wrogów, sprzętu i zadań.

Zanim jednak w krzyżyku celownika znajdzie się sam Solano, przyjdzie nam załatwić około czterdziestu większych i mniejszych płotek pływających beztrosko w jego wenezuelskim stawie. Analogie do talii kart symbolizujących ważne figury do likwidacji w pierwszych Mercenariesach są tu jak najbardziej wskazane. Podobnie zresztą jak w tamtej grze i tutaj poza armią wenezuelską – jedynym stałym przeciwnikiem – do gry włączą się też rozmaite frakcje. Zgodnie z najnowszymi trendami w dziedzinie światowych konfliktów, w grze istotną rolę odegra ropa naftowa, a wraz z nią przedstawiciele kompanii Universal Petroleum, jak zwykle swoje trzy grosze dorzucą wścibskie Narody Sprzymierzone, nowym kąskiem nie pogardzą też wszędobylscy Chińczycy, odpowiadający na zew filmów z Johnnym Deppem rastafariańscy piraci (w wersji z ciężkim sprzętem i dreadami, a nie hakami i szpadami obawiam się) oraz członkowie lokalnej PLAY (Wyzwoleńczej Armii Ludowej Wenezueli) –

> NIE LUBIĘ NADUŻYWAĆ ZWROTU ORGIA ZNISZCZENIA, ALE TYLKO W TEN SPOSÓB DA SIĘ OPISAĆ REZULTAT DZIAŁANIA NISZCZYCIELSKIEGO ARSENAŁU

BACK IN THE DAYS

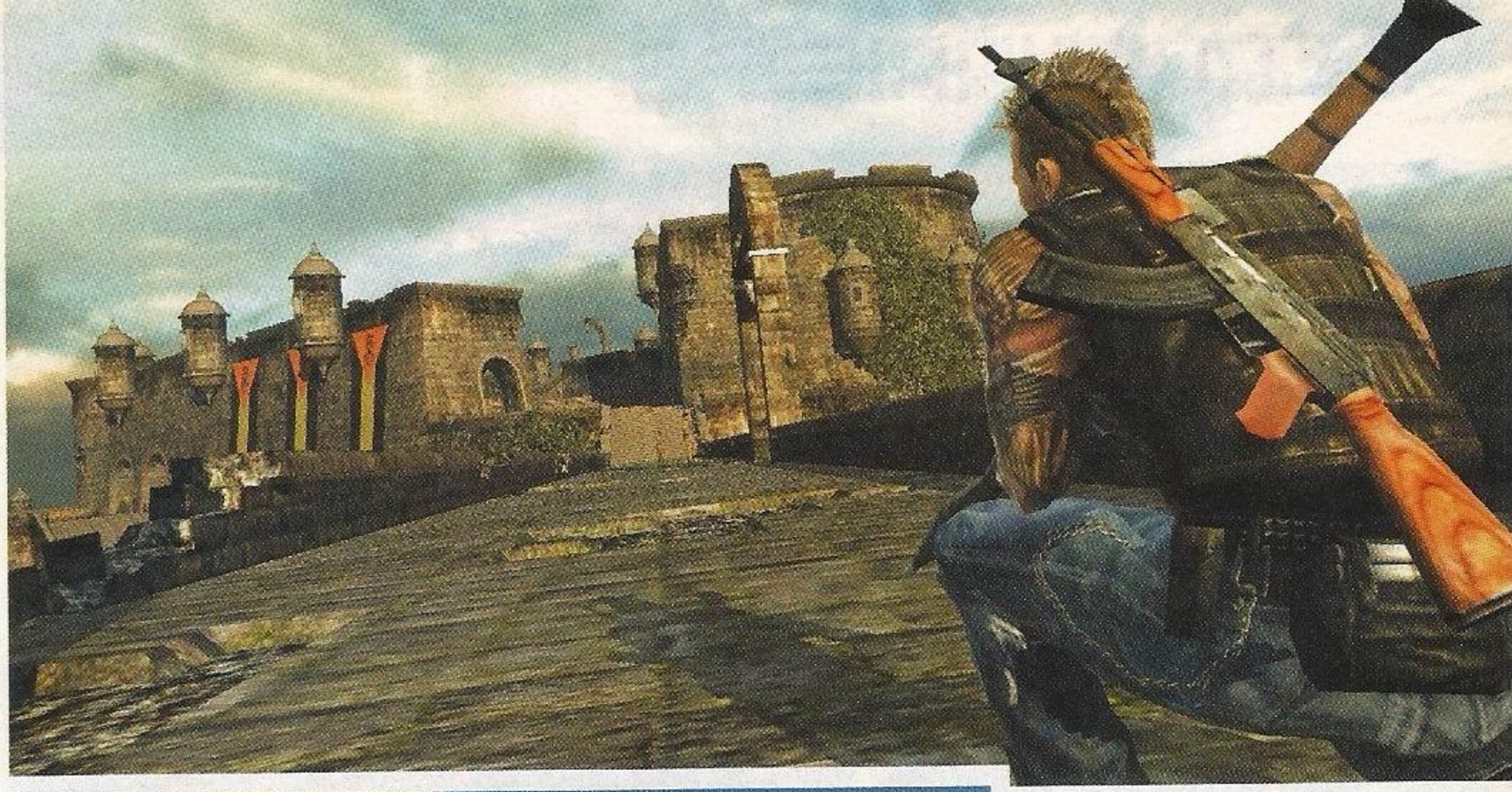
Pierwsza część Mercenaries, o podtytule Playground of Destruction, ukazała się dwa lata temu i zrobiła furorę na całym świecie, stając się najlepiej sprzedającą się nową licencją 2005 roku. Wydawcą był LucasArts mimo, że długi czas przed premierą trwały rozmowy między Pandemic a Electronic Arts. Teraz nagle gigant zdecydował się wydać World in Flames, co twórcy tłumaczą tak: „Druga część Merców, to zupełnie inna liga niż Playground of Destruction, więc trzeba było znaleźć nowego partnera biznesowego, silniejszego od firmy Georga Lucasa." Prosta sprawa, tylko trochę dziwne jest, że wszystkie prawa do licencji posiadają producenci gry, więc teoretycznie Elektronikom nie bardzo opłaca się w produkt Pandemic inwestować. Jeden ze współautorów gry próbuje wyjaśnić tę kwestię: „Oni chyba chcą mieć w swojej ofercie doskonale dopracowany tytuł, w którym akcja toczy się na dużym, otwartym terenie."



■ Przejmowanie czołgu nasz bohater rozpoczyna od wskoczenia na lufę i przebiegnięcia po niej aż do wieżyczki. Doktor Freud chętnie wypowiedziałby się w sprawie nienachalnej symboliki tego działania, pewnie dorzuciłby też ze trzy grosze na temat dzieciństwa programistów.

ostatniej z frakcji, na które trafimy na liczącej osiem kilometrów kwadratowych wyspie. Mającej udostępniać swoje wdzięki bez konieczności jakiegokolwiek doładowywania w trakcie rozgrywki. I pozwalającej się opływać nie tylko na pokładach łodzi, ale też wpław, co jest krokiem naprzód od czasu czyniącej z wody śmiertelną pułapkę części pierwszej.

Tradycyjnie już (jak na tę liczącą aż jedną część serię) otwarty charakter rozgrywki oznacza całe mnóstwo wyborów podejmowanych podczas przemierzania wielkiej i ślicznej scenerii. Korzystając z ogromnego parku maszyn, w którym znajdują się takie środki lokomocji, jak: samochody, motocykle, łodzie, przez dżipy, ciężarówki, pojazdy opancerzone, czołgi, a nawet helikoptery, przemieścimy się po tym malowniczym zakątku i napotkamy przedstawicieli różnych frakcji obdarowujących nas zleceniami. Których to stan wykonania oraz stopień podrażniania relacji z pozostałymi, wzajemnie zwalczającymi się frakcjami, ujrzymy na ekranie opcji pozwalających zorientować się komu na odcisku stoimy już obunóż, a komu dopiero delikatnie nastąpiliśmy.



■ Mercenaries 2 prezentowano podczas tegorocznej edycji E3, gdzie gra wzbudzała olbrzymie zainteresowanie i wiele zachodnich serwisów internetowych oraz papierowych magazynów umieściło ją w dziesiątce najlepszych gier E3. Nie bez powodu – szykuje się prawdziwa rewelacja i orgia dla fanów destrukcji. Screenshoty prezentowane przez nas w materiale pochodzą z PlayStation 3, ale uzyskaliśmy od producenta zapewnienie, że wersja na Xboxa 360 nie będzie odbiegać jakością. Co prawda miejscami widać, iż brakuje antyaliasingu, ale w grach z otwartym światem to trudna rzecz do zaimplementowania – konsola musi jednocześnie przeliczać za wiele danych. Ciekawe, jak wypadnie wersja na PS2...

I CAME TO WIN

Przy czym następowanie może być niezupełnie precyzyjnym zwrotem. Nie, kiedy mamy na myśli taktyczny atak pociskiem atomowym lub zamówienie nalotu dywanowego na most, którym właśnie jedzie sznur ciężarówek wypełnionych siłami wenezuelskiej armii zmierzającej na obóz PLAY. Aby umożliwić graczom pełne docenienie arsenału znajdującego się w ich rękach, autorzy pozwalają, żeby przedstawiona tu Wenezuela zapamiętywała dokonywane na niej zniszczenia. Przynajmniej tych kluczowych miejsc – bo reszta, zapewne rękami dzielnych wenezuelskich stolarzy i murarzy, zostanie odrestaurowana pod naszą nieobecność. Obracające się w ruinę budynki sprowadzone do parteru pociskami z rakietnicy, przyklejanymi do ściany ładunkami wybuchowymi, pociskami z lufy czołgu, czy demolowane wykonanymi z chirurgiczną precyzją nalotami bombowymi będą stanowić żywy dowód naszych działań. Jedną z dewiz au-

DEVELOPER NA SPOWIEDZI: SCOTT WARNER

Garść przemyśleń na temat World in Flames podrzucił nam Scott Warner, główny designer gry, wcześniej dłubiący przy pierwszych Mercach, Full Spectrum Warrior oraz Fallout 2.

N+: Chyba największą radość w pierwszej części gry sprawiało nam rozwalanie budynków. Jak wygląda sprawa ze zniszczeniami w World in Flames?
SW: Będziecie zadowoleni, także tym razem wszystko będzie można zniszczyć. Może prócz pagórków, przy czym większość obiektów po pewnym czasie pojawi się na nowo. Zdemolowane pozostaną tylko kluczowe dla rozgrywki budynki, stanowiąc dowód obecności i działań gracza.
W końcu też da się powalić drzewa, co nie było możliwe w pierwszej części, a bardzo mi na tym zależało. Nie mogłem sobie darować, że da się zniszczyć wielkie budynki, a zwykłe drzewo opierało się najsilniejszym broniom. Tak bardzo uparłem się, by umożliwić graczom powalanie drzew, i dać im opcję tworzenia nowych ścieżek, że poświęciliśmy ogromne pieniądze i mnóstwo pracy, tylko po to, by było to możliwe. Udało się i bardzo z tego powodu jestem zadowolony. Sporo radochy daje też niszczenie budynków tak, by spadające odłamki zmiażdżyły stojących poniżej wrogów.

N+: Obrońcy przyrody nie będą zachwyceni, tak jak niespecjalnie zadowolone z wyboru miejsca akcji gry były władze Wenezueli. Coś się zmieniło w temacie?
SW: Nasza gra i opowiedziana w niej historia to czysta fikcja, wszelkie nawiązania do prawdziwych osób czy ugrupowań są niezamierzone, więc nie przejmujemy się krytyką władz, z którą zresztą od początku się liczyliśmy. Nie mamy z tym problemu. Tak naprawdę nie próbowaliśmy przenieść kawałka prawdziwej Wenezueli do gry, tylko staraliśmy się zachować klimat tego pięknego kraju. Wiesz, na tej zasadzie, że jak byłeś tam i odpalisz grę pomyślisz sobie: „kurcze, tam właśnie tak jest". Priorytetem było jednak stworzenie dużego świata gry, pozwalającego przy tym na podkręcenie tempa akcji. Opracowaliśmy jedną ogromną mapę wielkości wszystkich poziomów z pierwszej części, chociaż nie każde miejsce będzie od początku dostępne. Nie chcemy żeby gracze się pogubili, więc dopiero z czasem odkryjemy całość.

N+: Jak będzie wyglądać sprawa z zakupem broni?
SW: Każda z występujących w grze frakcji (za wyjątkiem Piratów) sprzeda Ci broń, samochody i inne bonusy pod warunkiem, że będziesz z nią współpracował. Staniesz po drugiej stronie barykady, to automatycznie możesz zapomnieć o wsparciu. Tylko Piratom nie robi różnicy czy jesteś po ich stronie, czy nie. Oni są tutaj tylko po to, żeby zarobić, więc dopóki jesteś w stanie zapłacić dużo kasy, sprzedadzą Ci wszystko.

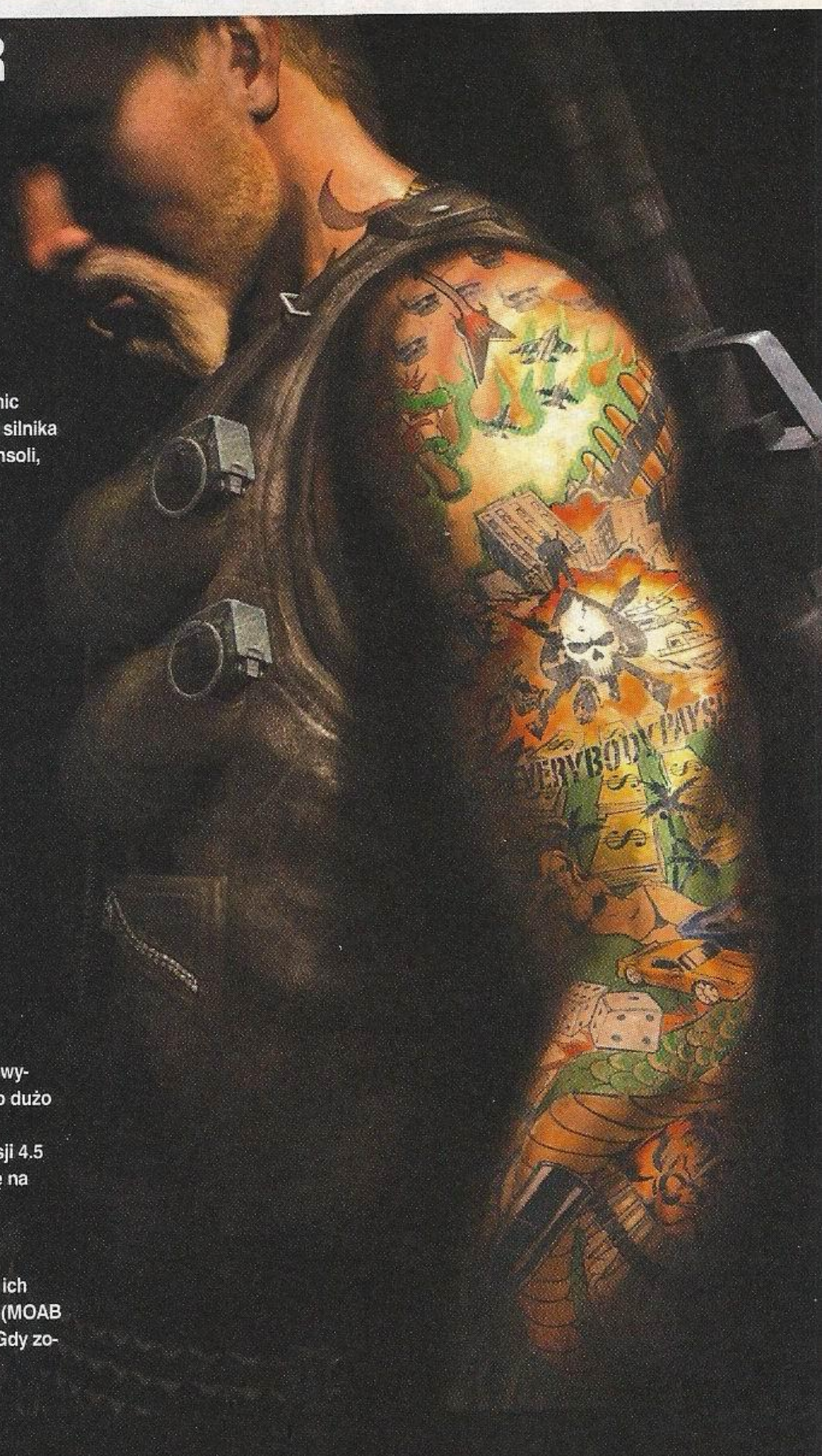
N+: Skąd pomysł na mini grę w przechwytywanie pojazdów?
SW: To proste. Uznaliśmy, że walka o helikopter nie powinna być tak samo łatwa, jak przejmowanie jeepa, więc wprowadziliśmy sekwencje QTE o różnych poziomach trudności.

N+: Pracujecie również nad wersją na PS2.
SW: Nie do końca my, tylko studio Pi z Houston. Pandemic dogląda prac i wspiera tę dzielną ekipę. Korzystają oni z silnika pierwszej części, wykorzystując, w miarę możliwości konsoli, elementy technologii używanych przy next-genowych wersjach. Wiadomo, że grafika nie będzie aż tak dobra, nie wszystko da się zniszczyć, ale i tak muszę przyznać, że odwalają kawał doskonałej roboty.

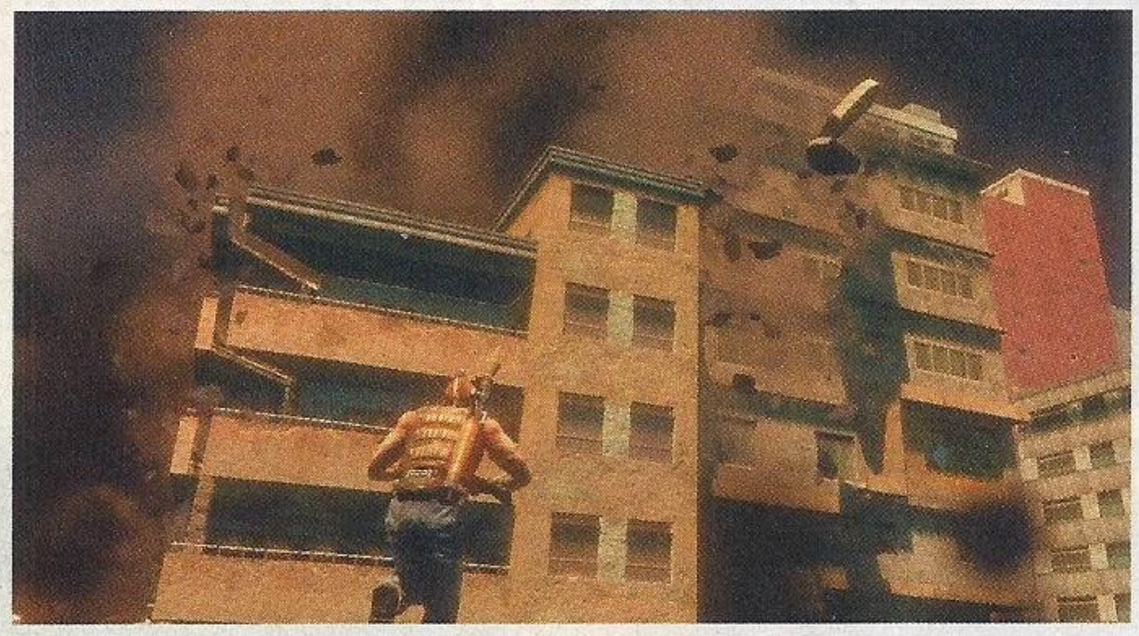
N+: Jakie są szanse na wersję na konsole przenośne?
SW: Cieszyłbym się, mogąc pracować nad kieszonkowymi Mercanaries, ale póki co skupiamy się na oficjalnie zapowiedzianych wersjach. Wszystko jednak jest możliwe, może kiedyś zadziałamy.

N+: Skoro wspomniałeś o next-genowej technologii, czy sami opracowaliście silnik gry, czy może korzystacie z rozwiązań innych firm?
SW: Pracując nad pierwszą częścią gry nauczyliśmy się, co tak naprawdę chcielibyśmy zobaczyć w kontynuacji. Zrozumieliśmy czego nie byliśmy w stanie zrobić z powodu ograniczeń sprzętowych, ale poznaliśmy dobrze specyfikę gier z tak dużym, otwartym terenem. Postanowiliśmy zatem przepisać posiadany silnik i właściwie stworzyliśmy go od nowa, by dało się robić gry na PS3 i Xboxa 360. Jak dla mnie obie konsole są równie trudne do oprogramowania, ale wygląda na to, że konsola Sony ma w sobie jeszcze bardzo dużo nieodkrytej mocy.
Z rozwiązań innych firm wykorzystujemy Havoka w wersji 4.5 do uzyskania najlepszej fizyki, ale głównie skupiamy się na swoim silniku, którego użyjemy w przyszłych grach.

N+: Przygotowaliście coś wyjątkowo spektakularnego?
SW: Pamiętacie naloty z pierwszej części? Teraz będzie ich więcej do wyboru, w tym atak dziesięciotonową bombą (MOAB – The Mother of All Bombs – matka wszystkich bomb). Gdy zobaczycie jej wybuch, będziecie naprawdę przerażeni.



MERCENARIES 2



■ **Zniszczenia dokonywane na kluczowych miejscówkach w grze – istotnych dla fabuły mostach, posiadłościach, w których przebywają szychy Solano do odstrzelenia i inne tego typu atrakcje, będą zapamiętywane i raz zburzone pozostaną zdemolowane do samego końca gry. Ponieważ jednak rozwalanie wszystkiego mogłoby doprowadzić do zrównania z ziemią przyszłych celów, większość budynków będzie rozwalała się tylko na czas jakiś. Jak widać wenezuelska myśl budowlana zdecydowanie przewyższa tę, którą w czasie tych najbardziej rozkopanych wakacji w historii możemy podziwiać na ulicach naszej pięknej stolicy i nie tylko. Cóż – inny klimat, inni ludzie.**

torów było umożliwienie zniszczenia absolutnie każdego znajdowanego w grze obiektu poza wodą i ukształtowaniem terenu. Poza nimi bezpieczne nie jest tutaj nic – budynki, bunkry, składy, baraki, nawet mosty walące się do wody z hukiem w smętnie opadających resztkach żelazobetonu. Jedyną wadą z mojego punktu widzenia było to, że budynki rozwalały się zbyt klockowato. Kilka trafień, jakieś pęknięcie, kilka dalszych strzałów w to samo miejsce i budynek znienacka obracał się w kupę gruzu. Którego zresztą było potem, jak na mój gust, trochę zbyt mało. Na szczęście efekt pożarów i wygląd wybuchów – w tym płonącej dżungli – nadrabia te zaległości.

Ale umieszczenie płomieni w podtytule gry do czegoś Pandemic zobowiązało. Nie lubię nadużywać zwrotu orgia zniszczenia, ale w Mercenaries 2 tylko w ten sposób da się opisać rezultat działania niszczycielskiego arsenału. Seria pęczniejących eksplozji łączących się w kulisty pas płomieni trawiących dżunglę po zamówionym przez radio nalocie bombowców wygląda spektakularnie i natychmiast przywołuje dowolny obraz kinowy, w którym pojawiają się myśliwce, dżungla i Vietcong. Nie mniej słabo wyglądają wybuchające w kulach ognia pojazdy – dowolne z ponad 200, które będą mogły trafić pod nasze skrzydła – chociaż autorzy gry nie mają ambicji zmuszenia swojej gry do zapamiętania pozycji każdego osmalonego wraku dla naszej satysfakcji.

BATTLE ME THAT'S A SIN

Porównywać Mercenaries 2 do GTA jest dosyć łatwo, ale w twórczym rozwijaniu koncepcji autorzy poszli nieco dalej, czerpiąc pełnymi garściami z systemu znanego między innymi ze Scarface'a. System zamawiania pojazdów, dostarczanych pod sam nos (w miejscu rzucenia flary) przez posłusznego, zwerbowanego uprzednio pilota bije na głowę dowożone z posiadłości automobile Tony'ego Montany. Zresztą całe zarządzanie własnym interesem ma doprowadzić w rezultacie do stworzenia małego wojennego imperium. A to z kolei pozwoli na korzystanie z pomocy wykwalifikowanych (bardziej lub mniej) sojuszników wspierających nas w zadaniach. Do czego zresztą przyda się także drugi gracz – wprowadzenie systemu co-opa ma pozwolić na wprowadzenie do gry w dowolnym momencie kolegi, który pomoże w obracaniu w perzynę całej okolicy. Bo, jak wiadomo, jedyną lepszą rzeczą od jednego granatnika są dwa granatniki.

Aby nieco zboczyć z kursu narzuconego przez nieuniknioną w tym tekście produkcję Rockstar, Pandemic postanowił zmodyfikować system wykradania czy też może raczej – przejmowania znajdowanych pojazdów. Zamiast wyrzucać automatycznie klienta z czołgu czy dżipa poprzez naciśnięcie jednego przycisku i po zbliżeniu się do niego z właściwej strony, tutaj trzeba będzie trochę bardziej się postarać. Demonstracja w prezentowanej na pokazie wersji gry obejmowała przejmowanie czołgu. Po uprzednim ustrzeleniu wystającego bezradnie z wieżyczki żołnierza obsługującego działko rozpoczynała się mini-gra, oparta na starym dobrym qte'owym systemie (quick time events, dla mniej obeznanych z tematem – te sekwencje z wciskaniem przycisków do urwania łba meduzie albo pozbawienia oka cyklopa w God of War na przykład). W jej rezultacie nasz bohater wskakuje na lufę czołgu, przebiega po niej, wskakuje na wieżyczkę, wymierza kopniaka wychylającemu się z włazu nieszczęśnikowi, łapie za granat wiszący mu u kamizelki, chwilę siłuje się z przeczuwającym, że to nie jego dzień Wenezuelczykiem, po czym wyrywa zawleczkę i wrzuca prezent do włazu, następnie go zamykając. Wszystko oczywiście w rytm naszych umiejętnie wklepywanych przycisków odtwarzających sekwencje wyświetlane na ekranie.

Kontrolowana eksplozja i bohater wskakuje do środka, zasiadając za sterami pojazdu. Autorzy nie poszli tu na pełen realizm, który musiałby objawić się wyniesieniem kilku wiader reszty załogi po tym drobnym incydencie, ale to w sumie dobrze. Oczywiście nie trafienie w odpowiedni przycisk będzie miało swoje konsekwencje. Podczas starcia na czołgu kilkakrotnie miałem okazję przekonać się, że nie trafienie w wyświetlany przycisk powoduje mocną plombę czołgisty, która posyłała mnie na ziemię. Gdyby to samo działo się na pokładzie startującego śmigłowca, skończyłoby się raczej nieciekawie.

Ale czołgi to jedno, a będą jeszcze bardziej potężne środki zniszczenia – jak uzbrojone w cała masę śmiercionośnego sprzętu helikoptery. Co prawda nie miałem okazji ich przejmować, ale autorzy obiecują znacznie trudniejsze, bardziej skomplikowane i wymagające lepszego refleksu kombinacje klawiszy. W przeciwnym razie byłoby nieco za łatwo. Z tych samych przyczyn trwają wytężone prace nad odpowiednim zbalansowaniem helikopterów. Mogące dolecieć wszędzie w mgnieniu oka pojazdy mogłyby naruszyć kruchą strukturę gry – zbyt szybko dostając do ręki narzędzie pozwalające dotrzeć wszędzie i zniszczyć wszystko z góry zniechęcilibyśmy się do pieszych wędrówek.

Zasiadając za sterami pojazdów mamy możliwość przesiadania się pomiędzy różnymi stanowiskami – począwszy od tylnego stanowiska z ciężkim karabinem w dżipie po kierowcę i jego sąsiada.

■ **Głupia sprawa, ale w poprzedniej części gry Mattias nie potrafił pływać i jeśli ktoś sprawdzał czy to prawda (by się z niego ponabijać), Szwed szedł na dno niczym betonowy klocek. Tym razem zarówno on, jak i cała reszta wesołego towarzystwa umie nie tylko utrzymywać się na wodzie, ale też nurkować, co przydaje się przy podkradaniu się do statków i podkładaniu po cichu ładunków wybuchowych.**

KILKA TRAFIEŃ, JAKIEŚ PĘKNIĘCIE, KILKA DALSZYCH STRZAŁÓW W TO SAMO MIEJSCE I BUDYNEK ZNIENACKA OBRACAŁ SIĘ W KUPĘ GRUZU

Wszystko odbywa się płynnie, a popychany wciśnięciami przycisków bohater gładko przeskakuje z jednego miejsca w drugie. Warto pamiętać, że budując swe imperium najemnicze i zakładając bazy będziemy mogli nie tylko przejmować lotniska pozwalające następnie błyskawicznie przemieszczać się z jednego miejsca na wyspie w drugie, ale też werbować sojuszników – między innymi spośród spotykanych w trakcie misji najemników. Wesprą nas oni w co trudniejszych zadaniach, a niejednokrotnie życie uprościmy sobie pomagając bardziej leżącemu nam sojusznikowi, kiedy podczas przechadzki po dżungli trafimy na potyczkę dwóch wrogich sobie sił. Pieniądze na wsparcie zdobędziemy rozwalając przeróżne cele, ale nawet brak środków nie powstrzyma nas przed przejęciem bezpańskiego sprzętu.

Rozgrywka wygląda na razie bardzo porządnie, a model zabawy opierający się na strzelaniu, a nie żadnym tam kryciu i przyklejaniu do osłon, stawia na czystą, nieskrępowaną zabawę. Graficznie Mercenaries 2 dostarcza we wszystkich najważniejszych działkach. Widoki – szczególnie te rozpościerające się ze zbocza porośniętej drzewami góry na widniejącą w oddali zatokę, oraz łańcuchy górskie na horyzoncie, to może w świecie, w którym Far Cry już zaistniał, nic nowego, ale... Cholera, takie okoliczności przyrody po prostu strasznie fajnie wyglądają. Animacja głównego bohatera jest dobra i w miarę naturalna. Przeciwników może nieco mniej, ale zważywszy na to, jaka krzywda dzieje się tym biednym ludkom przy kolejnych, targających powietrzem wybuchach, zasługuje na współczucie. Różnorodność pojazdów też wzbogaca krajobraz, chociaż akurat jest to chyba jedyna gra, w której monster truck sprawiał wrażenie bardziej kruchego kuzyna buggy, niż monstrum jeżdżące po mniejszych samochodach na śniadanie. Za to czołgi są masywne jak trzeba, a poskładane z czego się da rebelianckie ciężarówki i dżipy mają ten charakterystyczny guerillasowaty flejwa, jak powiedziałby co zdolniejszy emce.

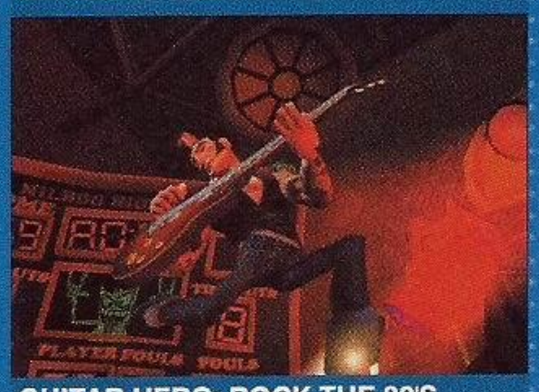
Nie obyło się bez modnego ostatnio, własnego efektu oznaczającego poważne obrażenia – tutaj, kiedy stan zdrowia spada poniżej 20 procent, wszystko zwalnia i robi się czerwone. Trzeba szybko się chować i modlić o wyleczenie. Na koniec powinno się jeszcze dodać coś o dźwięku. To akurat najtrudniej ocenia się w sytuacji, w której eksplozje dudnią z kilku różnych ustawionych dookoła telewizorów, ale wstępna ekspertyza speca od konsolowej rozpierduchy mówi mi, że wybuchy brzmią należycie wybuchowo, a eksplozje – stosownie eksplodująco. A fakt, że pan Peter Stormare (psychopata przepuszczający Buscemiego przez młynek do drewna w Fargo) ponownie wcieli się w rolę Mattiasa, oraz to, że w zanadrzu kryją się jeszcze inni fachowcy oznacza, że Pandemic podchodzi do swojego nowego tytułu z należytą pompą. A to może wyjść tej fajnej rozwałce tylko na dobre. ■■

Banan

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

N+ MOST WANTED SIERPIEŃ 2007



GUITAR HERO: ROCK THE 80'S

Nowe kawałki prosto ze złotych lat osiemdziesiątych. Iron Maiden, Judas Priest, Anthrax i Poison w jednej grze? Bring it on!

BIOSHOCK

Wszystko wskazuje na to, że pod koniec sierpnia zanurzymy się w oceanie i zwiedzimy Rapture. Oby.

SKATE

Po wieloletniej hegemonii Tony'ego Hawka nareszcie ktoś próbuje z czymś nowym. Strasznie, strasznie ciekawi nas ta gra.

Krucjata R* trwa

Posucha na rynku trwa. Wydawcy wstrzymują premiery największych hitów na czas od ostatnich dni września, do końca lutego, nie przejmując się, że gracze chcieliby sprawdzać świeże hity przez cały rok. Właśnie z tego powodu widoczny na powyższym skrinie Ninja Gaiden Sigma jest jedną z nielicznych nowości, na które warto w tym miesiącu zwrócić uwagę. Nie jesteśmy skazani na nudę, bo można nadrabiać zaległości, ale nie oszukujmy się – z każdym dniem ciśnienie na zabawę staroci ami spada i nie sprawia ona aż takiej radości, jak ogrywanie gorących nowości.

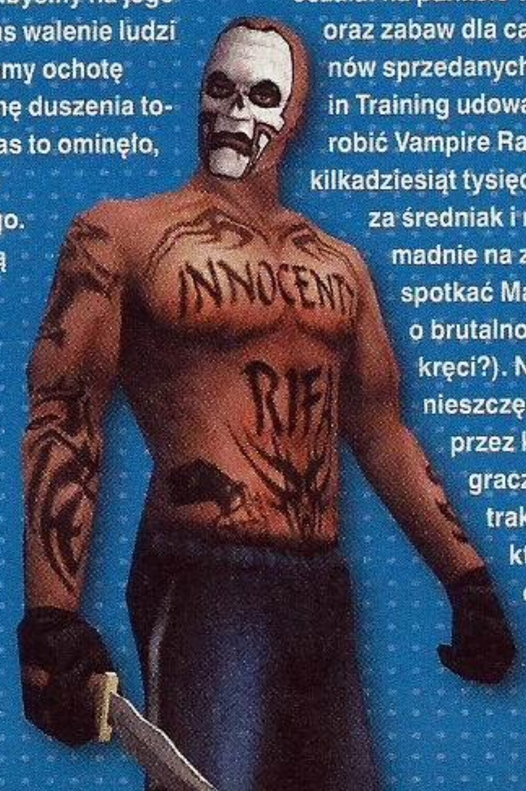
Przełom lipca i sierpnia to najgorszy czas dla gracza, bo posucha już prawie się skończyła, ale na miażdżące uderzenie w postaci Heavenly Sword, czy Halo 3 trzeba jeszcze chwilę poczekać. Może byłoby to łatwiejsze, gdyby ukazał się Manhunt 2, ale niestety, dostał bana na najważniejszych rynkach (USA, UK), więc nie trafił w ogóle do sprzedaży. Szkoda, bo chętnie podyskutowalibyśmy na jego temat. O tym, czy bawi nas walenie ludzi siekierą w głowę i czy mamy ochotę oglądać na zbliżeniu scenę duszenia torebką foliową. Niestety nas to ominęło, projekt nie dostał szansy ujrzenia światła dziennego.

Pracownicy R* uważają bana za ucięcie dyskusji o przemocy w grach, lub skierowanie jej na niewłaściwe tory, a także za zachętę do dalszego działania dla ludzi krzyczących, że gry i ich autorzy powinny spłonąć na stosie. Twórcy Manhunta nie godzą się z rygorystycznym podejściem władz i cenzorów do naszej branży, na którą spada znacznie więcej zakazów, niż chociażby na filmy. Widok nagich kobiet w hollywoodzkich superprodukcjach nikogo nie wzrusza, a w grach nawet sutka nie można pokazać, by nie podniósł się raban. Obrońcom moralności i zgorszonym rodzicom redakcja N+ przypomina, że dzieci należy przyzwyczajać do ich seksualności, by prawidłowo się rozwijały, a ukrywanie widoku nagich piersi przynosi skutki odwrotne do zamierzonych.

Ekipa Rockstar zwraca jeszcze uwagę na to, że gry, filmy, czy komiksy tworzą (prócz rzemieślników) artyści chcący przekazać swoje myśli, wyrazić opinie i zachęcić do rozmowy na trudne tematy. Bez ludzi przekraczających bariery, nasza branża nie miałyby racji bytu, a najważniejsze to wiedzieć, do kogo kieruje się swoje produkty. R* nie ściemniał nigdy, że Manhunt 2 jest dla dzieci. Odbiorcami mieli być dorośli, a im nie trzeba niczego zabraniać – sami decydują, co ich bawi.

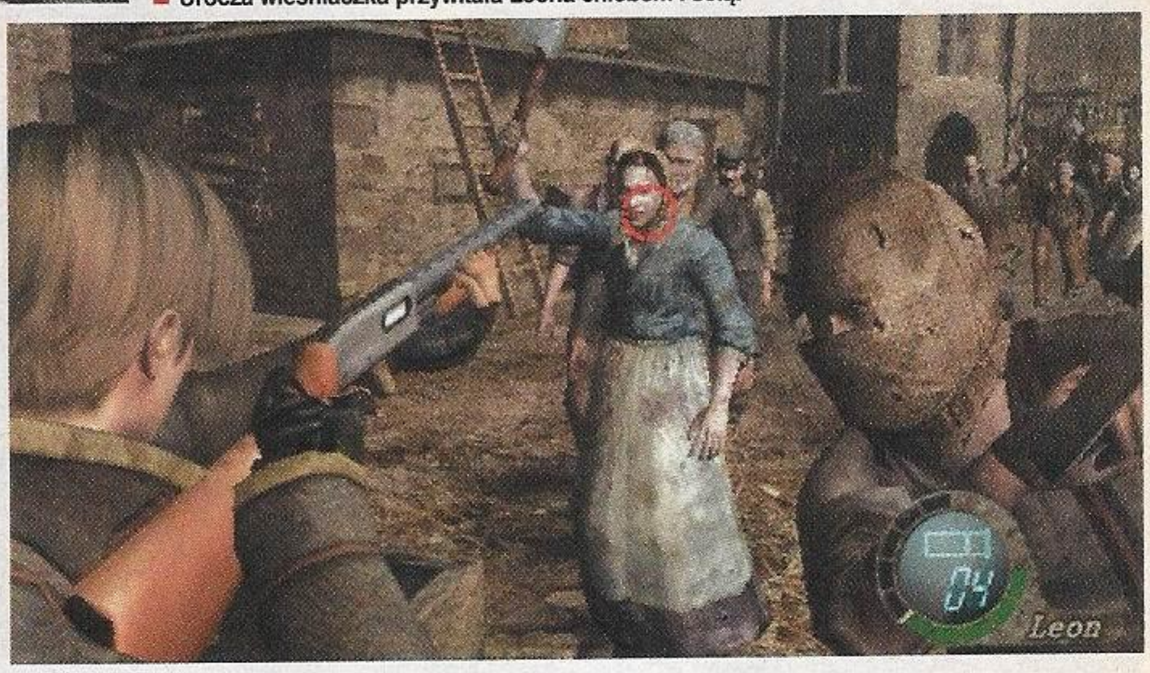
Jak pokazują zestawienia sprzedaży, świat oszalał na punkcie Wii, DSa i radosnych gier oraz zabaw dla całej rodziny. Kilka milionów sprzedanych Wii Sports, Wii Play i Brain Training udowadnia, że nie ma sensu robić Vampire Rain, którym interesuje się kilkadziesiąt tysięcy osób – gracze uznali go za średniak i nie zdecydowali się gromadnie na zakup. Podobny los mógł spotkać Manhunt 2 i nie byłoby gadki o brutalności (czy ona w ogóle nas kręci?). Nie dowiemy się, przez nieszczęsnego bana wymyślonego przez kogoś uważającego, że gracze to dzieci, niepoważnie traktującego miliony osób, które, jak wiemy z danych o średniej wieku graczy, dawno przekroczyły trzydziestkę.

■■ Mielu



61 **Resident Evil 4 Wii Edition** — Wii
62 **Syphon Filter: Dark Mirror** — PlayStation 2
63 **Brothers in Arms DS** — NDS
63 **SimCity DS** — NDS
64 **Overlord** — Xbox 360
66 **GrimGrimoire** — PlayStation 2
67 **More Brain Training** — NDS
67 **Zendoku** — NDS
68 **Hour of Victory** — Xbox 360
69 **Atelier Iris 3: Dark Phantasm** — PlayStation 2
70 **Vampire Rain** — Xbox 360
71 **King of Fighters: Maximum Impact 2** — PlayStation 2
71 **Pangya! Golf With Style** — Wii
72 **Tenchu Z** — Xbox 360
74 **Raw Danger** — PlayStation 2
75 **Parappa The Rapper** — PSP
76 **Rainbow Six Vegas** — PSP
76 **Transformers The Game** — Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii
77 **Mario Strikers: Charged Football** — Wii
78 **Scarface: The World is Yours** — Wii
78 **Wartech: Senko No Ronde** — Xbox 360
79 **Flatout Ultimate Carnage** — Xbox 360
80 **Ninja Gaiden Sigma** — PlayStation 3
82 **S.O.C.O.M. Fireteam Bravo 2** — PSP
82 **Hot Brain** — PSP
83 **Monster Madness** — Xbox 360

■ Urocza wieśniaczka przywitała Leona chlebem i solą.



RESIDENT EVIL 4 Wii EDITION

ZAZDROSZCZĘ TYM, KTÓRZY JESZCZE NIE GRALI

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: To wciąż jedna z najlepszych gier na rynku.
ZŁE: Tylko, że dostępna od dwóch lat.
BRZYDKIE: I z o dwa lata starszą oprawą.

GULASH: Faktycznie, nowe sterowanie jest intuicyjne i sprawdza się bez pudła, jednak nie jest wcale aż tak rewolucyjne, by nakazywało kupić tę grę po raz drugi osobie, która przygodę z Residentem ma za sobą. Szczególnie, że w stosunku do drugiej wersji – na PS2 – nie zawiera żadnych bonusów. No i w dalszym ciągu podczas strzelania bohater zatrzymuje się w miejscu i nie chce, za Chiny Ludowe, ruszyć się nawet na krok. Widać takie były decyzje japońskich designerów. Oczywiście osoby, które w RE4 jeszcze nie grały po prostu muszą nadrobić to niedopatrzenie.

Choć sporo stracili, nie obcując z chyba najlepszą grą poprzedniej generacji, teraz mają wspaniałą okazję, by zapoznać się z najciekawszą dostępną wersją Resident Evil 4. Okazję wspaniałą, a do tego chyba już ostatnią, gdyż piąta część coraz wyraźniej majaczy na horyzoncie. Do tego Capcom sprzedaje Wii Edition po niższej cenie, co powinno ostatecznie posłać niezdecydowanych do sklepów. Aż mnie ciarki przechodzą, gdy pomyślę, jakie emocje czekają kogoś, kto przygody Leona w Europie ma jeszcze przed sobą.

→I GARŚĆ OPINII

Czas na kilka słów wyjaśnień, dlaczego w RE4 zwyczajnie TRZEBA zagrać. Otóż jest to najlepsza gra akcji, jaka do tej pory zakręciła się w czytnikach konsol. Zacznijmy od tego, że samo strzelanie daje ogromną satysfakcję. Gra oferuje niezwykle szeroki wachlarz broni palnej, poczynając od pistoletów, przez strzelby i automaty, na snajperkach czy karabinach kończąc. Każda z nich jest przydatna i dopracowana, doskonale czuć ich moc, więc na pewno wybierzecie swoje ulubione. Do tego możecie poprawiać ich właściwości, takie jak pojemność magazynka czy czas przeładowania. Już jest fajnie. Jeśli dodam do tego całkiem sprytnych przeciwników, których ciała są podzielone na strefy różnie reagujące na trafienie, zrobi się jeszcze ciekawiej. A dopiero zaczynam.

Drugim tytułem RE4 jest „różnorodność". Choć większość czasu spędzicie na strzelaniu, żadna wymiana ognia nie będzie podobna do poprzedniej. Ucieczkę przed wariatem z piłą mechaniczną zastąpi obrona domu przed hordą wieśniaków, by potem ustąpić miejsca zabawie w kotka i myszkę w piwnicach laboratorium. Do tego podnoszące adrenalinę pojedynki z bossami, którzy z reguły budzą szacunek swoją siłą i gabarytami. Jednak

na każdego znajdzie się sposób. Nie myślcie jednak, że RE4 to tylko trzymanie spustu. By ujść z życiem, czasem trzeba trochę pokombinować i wykorzystać otoczenie do własnych celów: zabarykadować drzwi szafą, odepchnąć spod okna drabinę czy wysadzić coś w powietrze.

Jeśli chodzi o zagadki, to również znalazły dla siebie miejsce, jednak nie są to zadania, które by znacząco spowalniały akcję. To ona jest najważniejsza. I poczucie, że jesteś w samym sercu wydarzeń i nie masz pojęcia, co może stać się zaraz. Być może będziesz musiał opiekować się młodą dziewczyną albo stoczyć walkę na noże. Zaimplementowanie szybkich sekwencji QTE powoduje, że trzeba być czujnym w każdym momencie. I choć fabuła czasami kuleje, nadrabia to iście hollywoodzki rozmach.

→I GARŚĆ FAKTÓW

Co usprawiedliwia fakt konwersji na Wii dwuletniej gry? To samo, co czyni ją najlepszą dostępną wersją. Po pierwsze – sterowanie. Kto wciąż sądzi, że kontrolery Wii nadają się wyłącznie do mini-gierek, niech zapozna się w Residentem czwartym. Po kilkunastu minutach, które spędzicie na opanowaniu klawiszologii, będziecie czuli się jak w domu. Wiilot służy w przypadku tej pozycji oczywiście jako pointer, co pozwala na niezwykle precyzyjne mierzenie do przeciwników. To, co mogło na padzie sprawiać czasem problemy, czyli celowanie w poszczególne części ciała, teraz staje się naturalne. Czyni to zabawę odrobinę łatwiejszą, ale takie uproszczenie jest jak najbardziej fair. Poza tym nie myślcie sobie, że teraz walka nie stanowi wyzwania.

Skoro o sterowaniu mowa, to potrząśnięcie wiilotem powoduje cios nożem, co jest dużo wygodniejsze i szybsze, niż wciśnięcie dwóch przycisków. Da się w ten sposób także przeładowywać broń, jednak w tym wypadku wolałem korzystać z klasycznego sposobu. Ruchy pilotem przydają się także podczas QTE i wyszło to naprawdę intrygująco. Refleks gra tu kluczową rolę.

Wii Edition łączy najlepsze cechy wersji GCN i PS2. Jest konwersją tej pierwszej (jak twierdzą niektórzy: odrobinę ładniejszej), uzupełnionej jednak o bonusy tej drugiej. Mowa tu głównie o scenariuszu dla Ady, ale też dodatkowych strojach i broni. Nie zabrakło również opcji widescreen. Szkoda, że Capcom nie dorzucił czegoś specjalnie dla Wii (poza sterowaniem) ani nie podbił trochę rozdziałki tekstur. Mieli przecież czas.

Dwa lata temu RE4 dostał od nas 9.8 (obie wersje). Od tego momentu dużo wody upłynęło w Odrze, więc ocena musi być niższa, jednak nawet na tle dzisiejszych pozycji gra kładzie na łopatki miodnością. Dlatego równamy do dziewiątki. Capcom zasłużył. A teraz pospieszajcie z tą piątką, bo nam brody osiwieją. ■■

OCENA 9.0/10
RZĄDZI JAK RZADZIŁ

■ Dla osób posiadających wersję na GCN atrakcją będzie dodatkowy, całkiem długi scenariusz dla Ady Wong. Jej obrotowe kopniaki są niezapomniane.

Nie trać głowy, Leon

Jakiś czas temu zdarzyło mi się trafić w Internecie na filmik, który porównywał Wii Edition z wersją na GCN. Autor zapewne szukał różnicy w grafice, mnie jednak zdziwiło coś innego. Otóż gdy Leona dopadał szaleniec z piłą, na Kostce bohaterowi odpadała głowa. Na Wii już tego nie było. Cenzura? Szybkie śledztwo wykazało, że Wii Edition było w systemie NTSC-USA, a pierwowzór w PAL-u. Z ulgą donoszę, że europejskie RE4:WE jest wierną konwersją i czaszki latają aż miło – sprawdziłem osobiście.

Checkpointów jest sporo, amunicji raczej nigdy nie brakuje, a wrogowie nie popisują się specjalnie wyszukanymi taktykami podczas walk. Widać, że to gra, która powstawała z myślą o przenośnej konsoli, gdzie zabawa nie powinna być zbyt trudna, ani specjalnie za długa.

txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony Bend
- Liczba graczy: 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Oprawa, bezstresowa zabawa, która długo się nie nudzi.
ZŁE: Kanciasty bohater poruszający się jak robot.
BRZYDKIE: Że aż rok musieliśmy czekać na konwersję.

GULASH: Dokładnie niemal rok temu zachwycałem się tą grą w wersji na PSP i wciąż uważam ją za jedną z najlepszych na przenośnej konsoli Sony. Wersja na PS2 zachowuje większość zalet, choć oczywiście w dobie next-genów nie ma szans zachwycić wizualiami. Niemniej to w dalszym ciągu bardzo dobra gra, którą warto się zainteresować w obliczu lekkiej peesdwójkowej posuchy.

SYPHON FILTER DARK MIRROR

NIE ZARZYNA SIĘ KURY ZNOSZĄCEJ ZŁOTE JAJKA

Wielkim błędem firm tworzących i wydających gry w czasie, gdy miała swoją premierę PS2, było zbyt szybkie porzucenie ogromnej bazy użytkowników PS one. Ta pomyłka dla wielu skończyła się zwinięciem interesu, ale przynajmniej inni nauczyli się, by nie odwracać się za szybko od tak popularnej platformy.

Sony samo doskonale zdaje sobie sprawę z tego jak świetnie trzyma się peesdwójka, więc co i rusz dostarcza kolejne dobre tytuły. Tym razem padło na konwersję zeszłorocznego hitu z PSP, **Syphon Filter: Dark Mirror**, o którym napisaliśmy, że jego grafika obroniłaby się nawet na PS2. Kto by wtedy pomyślał, że szansę na zweryfikowanie tej tezy otrzymamy aż dwanaście miesięcy później.

→I MAŁA MISS

Jest okazja, to do dzieła. Syphon zachwycił na PSP przede wszystkim bardzo płynną animacją, konkretnie napakowanymi polygonami modelami postaci i wyraźnymi teksturami. Jeśli pamiętacie, przed premierą przenośnej konsolki mówiło się o tym, że superostry ekran pokaże wszystkie przekłamania w grafice i dlatego firmy będą musiały bardziej się starać, by dopieścić ten element. Sony napracowało się przy silniku gry, ale dzięki temu konwersja na PS2 zupełnie nie ma czego się wstydzić, nawet przy tak pięknych tytułach, jak choćby Tomb Raider: Anniversary. Aliasing nie kłuje w oczy, odpowiedni filtr zmiękcza obraz, gdy nagle buchnie ogień. Bardzo dobrze prezentują się też efekty użycia noktowizora, gogli działających w podczerwieni, czy na przykład latarki. Nie są to oczywiście wypasione efekty, do których przyzwyczaiły nas nie tylko nowe konsole, ale także Splinter Cell na pierwszego Xboxa, ale jak na PS2, to nie ma wstydu.

Trochę gorzej wypada animacja głównego bohatera, który zresztą w ogóle wygląda bardzo kanciasto i jak idzie, to wydaje się jakby sunął po szynach. Do gracji Snake'a bardzo Gabe'owi daleko, ale jeśli chodzi o głosy postaci, to jest super. Bez metalgirowych emocji, ale przynajmniej czuć, że nikt po prostu nie odwalił swojej roboty, tylko się wszyscy uczciwie przyłożyli, na tyle, ile umieli. Bardzo dobrze wypadła też muzyka kojarząca mi się aż za bardzo z MGSem, odpowiednio budująca nastrój, spokojna przy zakradaniu się i dynamiczna podczas walki.

→I KOJIMA? NIE TRZEBA

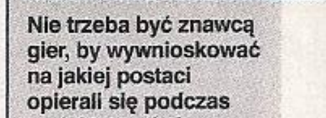
Fabuła gry kręci się wokół paramilitarnej organizacji Red Section znajdującej się w posiadaniu supernowoczesnej broni masowej zagłady. Gabe Logan i jego ekipa do zadań specjalnych dostaje rozkaz spenetrowania baz tej grupy i zdobycia informacji o tym, gdzie trzymana jest broń. Zadanie musi być wykonane po cichu i najlepiej tak, żeby nikt nie dowiedział się, że bohaterowie zostali wysłani przez rząd. Gabe nie może zatem liczyć na żadne wsparcie, dlatego musi starać się jak najdłużej pozostawać niezauważonym. Dyskretne zdejmowanie napotkanych przeciwników umożliwiają pistolety z tłumikami, albo karabin snajperski z różnego rodzaju amunicją. Może to być na przykład strzałka z ładunkiem elektrycznym – żeby powalić wroga trzeba najpierw go trafić, a później wybrać moment, w którym jego ciało zostanie poddane wstrząsom. Ewentualnie między dwóch strażników da się wystrzelić nabój ze śmiercionośnym gazem zabijającym w kilka sekund. A jak ktoś chce wyskoczyć i otwarcie postrzelać, to nie ma problemu, żeby najpierw ze snajperki wystrzelić wybuchowym nabojem, a potem rzucić się do walki z karabinami, uzi, czy pistoletami – możliwości jest wiele. Tylko Logan nie jest Supermanem i chociaż Dark Mirror nie jest skradanką pełną gębą, a shooterem z elementami ukrywania się, to lepiej jednak przyklejać się do ściany i spokojnie wychylając zza rogu ściągać kolejnych frajerów.

→I I TAK JEST SUPER

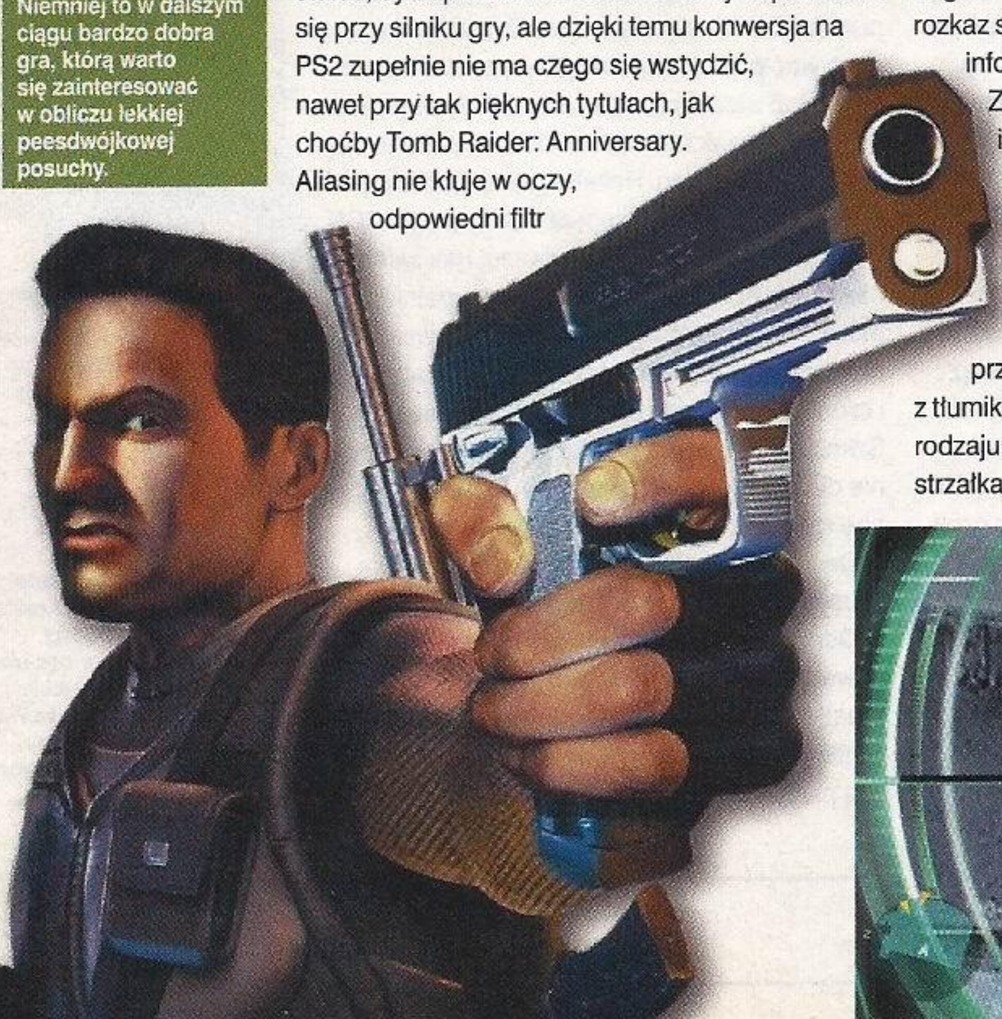
Misje są dość schematyczne i liniowe, ja jednak nie nudziłem się ogrywając kolejne poziomy, bo jest, co robić. Trzeba gdzieś zdążyć podbiec przed upływem czasu, by za moment szukać kodu do sejfu patrząc przez specjalne gogle pokazujące niewidoczne normalnie napisy na ścianach. Innym razem bawimy się w osłanianie partnera ze snajperki, można też we wskazanych miejscach pojeździć na lince i jednocześnie ostrzeliwać znajdujących się poniżej przeciwników. Ewentualnie cicho zakraść się jednemu z nich za plecy i skręcić kark, albo pokonać w pojedynku na pięści. Przy Dark Mirror na pewno nie da się stresować, raczej odpoczywa się od innych gier z przesadnie wywindowanym poziomem trudności. To dobry tytuł, warto spędzić z nim trochę czasu. ■■

OCENA 7.9/10
PS2 NIE ZWALNIA. I DOBRZE, CHCEMY WIĘCEJ

Gabe jak Snake



Nie trzeba być znawcą gier, by wywnioskować na jakiej postaci opierali się podczas projektowania Logana pracownicy 989 Studios – z crapów tej ekipy śmialiśmy się aż wydali Syphon Filter i uwierzyliśmy, że Sony jest w stanie mocno podpompować każde wewnętrzne studio, by dostarczało hity. W każdym razie Gabe jest jak Wąż – stroni od żartów, walczył w wielu miejscach i za dużo w życiu przeszedł, by być lekkoduchem, ale dzięki temu trzeźwo patrzy na rzeczywistość. Co ciekawe w MGS3 w misjach Snake vs. Monkey, Wąż pyta się przełożonego, czy ktoś inny nie może popracować za niego, na przykład Gabe i Sam Fisher. Fajnie, że Kojima dostrzegł konkurencję i o niej wspominał, nawet jeśli Syphon Filter nie miał szans zagrozić dominacji jego dzieła.



BROTHERS IN ARMS DS

OSTRA JATKA ZE STYLUSEM W ŁAPIE

txt: GULASH

NINTENDO DS

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Gameloft
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Wygląda to znakomicie, brzmi znakomicie, gra jest długa i obszerna
ZŁE: Przydałoby się te 30 klatek animacji. I multi na jednym carcie.
BRZYDKIE: E-e.

MARCELLUS: Brothers in Arms DS pokazuje jednak, że można na sprzęcie Ninty zrobić grę miodną i efektowną jednocześnie. To kawałek porządnego kodu i choć osobiście wolę na tej konsoli zabawy logiczne, doceniam ten tytuł.

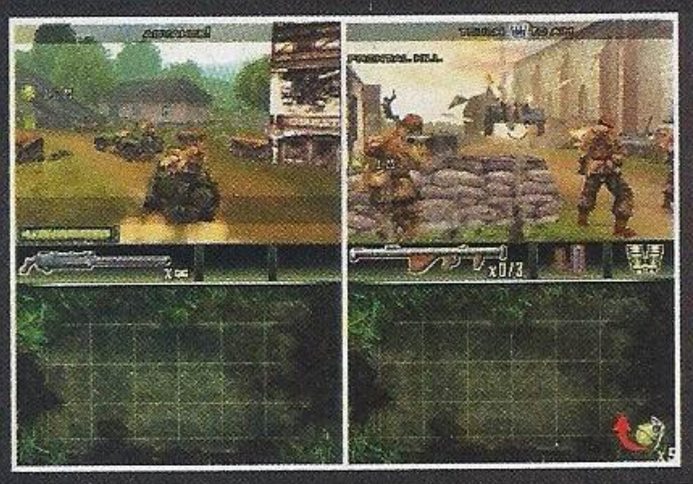
Brothers in Arms to znana na stacjonarnych konsolach seria strzelanin fpp; na jej najnowszą inkarnację właśnie czekamy. Po przeskoczeniu na DSa zmieniła się perspektywa – widok oglądamy zza pleców bohaterskiego żołnierza, który przesunięty delikatnie w bok, umożliwia nam podziwianie pola walki w pełnej krasie. A jest co podziwiać – szczegółowa, trójwymiarowa grafika to prawdziwy majstersztyk na tej konsoli i choć animacja nie trzyma trzydziestu klatek, widok wybuchów, nadjeżdżających czołgów, czy nadbiegających nazistów rekompensuje to wszystko. Do tego dochodzi znakomity dźwięk – efekty są fantastyczne, słychać komendy i okrzyki zarówno naszych, jak i szkopów, czasem też pojawia się delikatny motyw muzyczny.

Struktura BiA jest raczej ograniczona, bo choć gra stwarza złudzenie wolności, jednak poruszamy to się przez cały czas do przodu w korytarzach, co chwila trafiając na skryptowane wydarzenia. Raz nadjeżdża czołg, który należy rozwalić dwoma strzałami z bazooki, innym razem musimy zdobyć gniazdo CKMu, a jeszcze innym obrzucić granatami niemiecką barykadę. Sterowanie również zrealizowano bez pudła. Lewa ręka na krzyżaku kieruje żołnierzem, a palec wskazujący na spuście otwiera ogień do nieprzyjaciół. Z kolei prawa dłoń z tkwiącym w niej stylusem rusza celownikiem. Na touchscreenie możemy również zmieniać broń, przeładowywać, a także ciskać granatem, zaznaczając na specjalnej podziałce siłę rzutu. Proste do ogarnięcia i sprawdzone w boju, o czym zaręczam osobiście. Przy tym gra jest dobrze zaprojektowana właśnie pod to sterowanie – żołnierz automatycznie przykleja się do rogu ściany (skąd następnie można wychylać się i prowadzić ogień), a także sam szuka osłony za przeróżnymi śmieciami (czyli: kuca i chowa się).

Brothers in Arms DS to świetna, a także stosunkowo długa strzelanina. Ma swoje wady, ale nawet skrypt na skrypcie, głupi przeciwnicy i pochrupująca animacja nie były w stanie mnie od tej gry oderwać. Autorzy przygotowali trzy kampanie składające się z kilku rozległych misji – zabawy jest jak nic na minimum pięć godzin, a potem zawsze można przejść grę ponownie na wyższym poziomie trudności. Jest też lokalny multiplayer i tylko szkoda, że nie ma online, ale nawet i bez niego pozostaje mi tylko przyklasnąć. ■■

OCENA 8.0/10

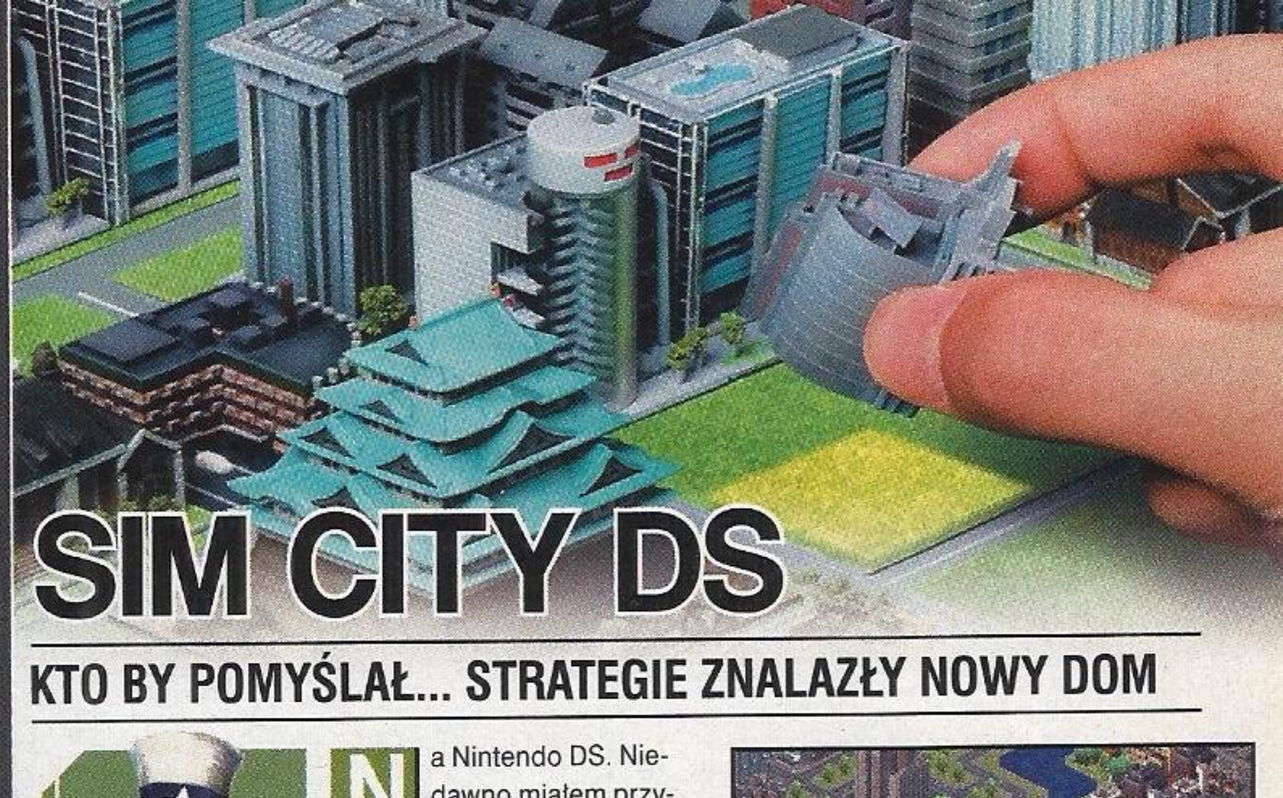
LEKKI SZOKER – JAK WIDAĆ MOŻNA SZALEĆ W 3D I NA NDS!



■ Są nawet przerywniki, podczas których nasz zuch kieruje jeepem bądź naparza z zamontowanego w nim karabinu. Krótkie, ale fajne i efektowne.

SIM CITY DS

KTO BY POMYŚLAŁ... STRATEGIE ZNALAZŁY NOWY DOM



txt: GULASH

NINTENDO DS

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Masakrycznie dużo wskaźników, tabelek i opcji. Asystent, który podpowiada.
ZŁE: Masakrycznie dużo wskaźników, tabelek i opcji. Asystent jest strasznie upierdliwy.
BRZYDKIE: Za mała rozdzielczość ekraników na te cuda. Więc brzydula z tej naszej gierki.

MARCELLUS: Można pograć, choćby w podróży, ale jeśli w domu stoi pecet, duży monitor do takich gier jest najlepszym rozwiązaniem. Niemniej wyszło nieźle.

Na NDSa autorzy mieli chyba zamiar poszukać klientów, bo do planowania i myślenia strategicznego dorzucili choćby mini-gierki. Jak dla mnie na siłę, bo nie widzę potrzeby dmuchania w mikrofon DSa, by zgasić ogień trawiący moje miasto. Na szczęście samej strategii zostało na tyle dużo, że po przymknięciu oka na te bzdurki w dalszym ciągu można ze stylusem w ręku pomarzyć o stołku burmistrza. I sprawdzić się w tym, bądź co bądź, symulatorze.

Jeśli wcześniej nie mieliście przyjemności z takimi grami na NDSie, pierwsze próby ugryzienia **Sim City DS** mogą być mało przyjemne. Liczba menusów, okienek, wskaźników i statystyk jest po prostu przerażająca i tylko osoby o sporym samozaparciu będą chciały zagłębić się w centrum dowodzenia wielką aglomeracją. Całe szczęście, że w grze znalazł się olbrzymi i rozbudowany samouczek (przez który prowadził mnie asystent, debilny robot, kolejny dość niemądry wybór designerów), który umożliwia jako-taką orientację. Oczywiście nie ma co się łudzić, że od samego początku uda się uspokoić szalejącą ekonomię, wybudować nowe posterunki policji, ochronić miasto przed kataklizmem i zapewnić wszystkim mieszkańcom życie w zdrowiu, higienie i dostatku, ale do odważnych świat należy – prawda?

Gra jest raczej brzydka, ale biorąc pod uwagę gatunek, jaki reprezentuje, nie ma specjalnie czym się przejmować. W izometrycznym rzucie na górnym ekranie widać domki, na dole zaś plan zagospodarowania przestrzennego, hehe. No i wszelkie ikonki, wykresy, tabelki, opcje i podpowiedzi asystenta. Stylus spisuje się raz lepiej, raz gorzej – nie wszystkie komendy gra załapywała od razu. Ale **Sim City DS** to zabawka dla cierpliwych, zabawka na miesiące, jeśli nie na lata. Świetna rzecz zarówno dla świeżo wyrosłych kieszonkowych strategów, jak i osób pragnących odbyć podróż sentymentalną. ■■

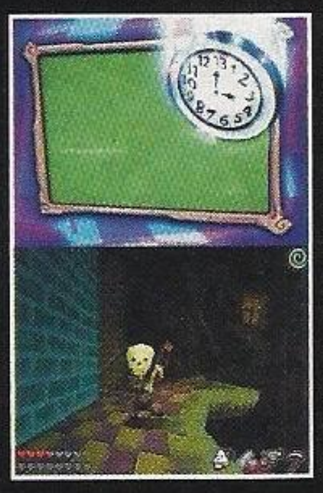
OCENA 7.0/10

OBSZERNA, ROZBUDOWANA I CIEKAWA

mArginesy – ZNALEZIONE POD BIURKIEM

DEATH JR. And the Science Fair of Doom

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Konami ■ Ocena: 4/10



Platformówek na NDS jest całkiem sporo, ale to nie przeszkodziło Konami przyatakować ze Śmiercią Juniorem. Sympatyczny z niego gostek, szkoda tylko, że gra jest bardzo słaba. Ma fatalną detekcję kolizji między obiektami, udziwnione sterowanie, a zagadki są miejscami absurdalne. Szkoda, bo gra jest całkiem ładna – trójwymiarowa grafika stoi na całkiem wysokim poziomie, są także mini-gierki multiplayerowe, choć każdy musi mieć swój cart. [gsh] ■■

HARRY POTTER And The Order of the Phoenix

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: EA ■ Ocena: 4/10

Na PS2, Wii i konsole nowej generacji Zakon Feniksa to bardzo udana, a także dobra gra. Wersja na przenośną konsolę Nintendo jest, niestety, brzydka. Dwuwymiarowe otoczenie, po którym poruszają się paskudne trójwymiarowe postacie, budzi uśmiech politowania. Jako przygodówka gra również niespecjalnie się sprawdza – zadania są nudne jak flaki z olejem, a dialogi męczące. Tak, szkoła jest gigantyczna, a czarowanie całkiem fajne, ale reszta po prostu słabuje. [gsh] ■■

FANTASTIC FOUR: Rise of the Silver Surfer

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Take 2 ■ Ocena: 2/10

Olaboga! To ja myślałem że licencjonowany Harry Potter słabuje, a tutaj taka niespodzianka! Jak widzicie na załączonym screenie wygląda to po prostu tragicznie, niczym nie przymierzając na telefonach komórkowych sprzed kilku lat. Ta scrollowana młócka (i strzelanka, gdy do akcji wejdzie człowiek–pochodnia) to prawdziwa esencja crapu. Nawet pojedynki z bossami, do których wykorzystywany jest touchpad, są po prostu beznadziejne. Ja tej gry nie wziąłbym nawet za darmo. [gsh] ■■

OVERLORD

...CZYLI „MIŁOSIERNY UCISZACZ BURCZĄCYCH ŻOŁASÓW"

txt: MARCELLUS

XBOX 360

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Triumph
- Liczba graczy: 1-16

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Takie rzeczy przysięgamy zniszczyć!
ZŁE: No wszystkie nasze uczynki, oczywiście.
BRZYDKIE: Melvin jest naprawdę odrażający.

GULASH: Triumph Studios wcześniej spłodziło całkiem udaną pecetową strategię Age of Wonders (i płatne dodatki, czy jak wolicie rozszerzenia do niej), stąd wiadomym było, iż na polu konsolowych gier akcji doświadczenie mają raczej nikłe i nie należało spodziewać się rewelacji. Tymczasem Overlord wyszedł im nadzywyczaj – jak na konsolowy debiut – udanie. Koncept gry jest przedni, realizacja, choć miejscami przydałoby się nieco szlifu – udana. Jak dla mnie praktycznie ósemka.

Overlord jest grą kontynuującą tradycję wcielania się w negatywnego bohatera. Ale tak nie do końca, co to, to nie – podobnie jak w legendarnym Dungeon Keeperze Petera Molyneux, tu także typowi protagoniści światów fantasy są przedstawieni w krzywym zwierciadle, a źli budzą niejaką sympatię. Na pierwszy rzut oka to typowa przygodówka tpp w świecie fantasy – coś w typie Fable powiedzmy, ale z dużą dozą czarnego (obowiązkowo) humoru i nawiązań do klasyki, czyli Władcy Pierścieni. Dopiero po chwili wychodzi na jaw, że nasz Mroczny Władca jest lamusem jeżeli chodzi o walkę bezpośrednią, a poza tym od kiedy to suzeren sam musi machać mieczem? Od czarnej roboty ma zazwyczaj orków, goblinów, czy innych pokurczów. Sługusami Overlorda są gollumopodobne (niebieskie nawet podobnie gulgoczą) stworki występujące w czterech gatunkach różniących się kolorem skóry i umiejętnościami.

→| RUSZCIE SIĘ, GŁUPKI!

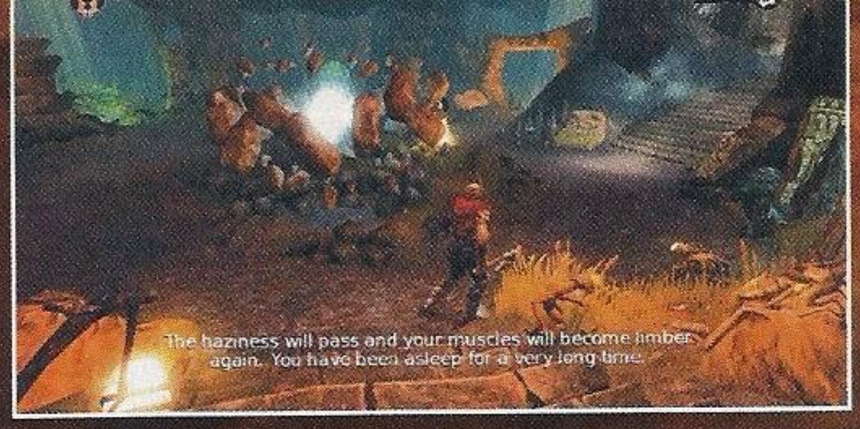
Na początku do naszej dyspozycji mamy wyłącznie odmianę brązową – pospolitych, ale wytrzymałych żołnierzy, których jedyną umiejętnością jest sprawne machanie bronią. Potem zdobywamy kolejne gatunki – czerwone ciskają ognistymi kulkami, ale są mało wytrzymałe i szybko padają w starciu z przeciwnikami; zielone potrafią stawać się niewidzialne, jeżeli wydamy im rozkaz przyczajenia się, a dodatkowo umieją wskakiwać wrogom na kark z zaskoczenia, co przydaje się podczas zastawiania pułapek na większych przeciwników. Ostatnim rodzajem sług są potworki niebieskie – jako jedyne potrafią pływać (pozostałe błyskawicznie toną), a dodatkowo są odporne na magię oraz umieją wskrzeszać poległych kumpli. Ale coś za coś – niebieski przegra starcie jeden na jeden nawet z głuptakiem.

Stworki zamieszkują swoje gniazda w podziemiach Wieży, ale przy każdym checkpoincie są specjalne kopce, z których możemy wezwać posiłki lub też odesłać tych sługusów, którzy są nam w tym momencie niepotrzebni. Ich liczebność zwiększamy zbierając kulki energii życiowej w odpowiednich kolorach – większość wypada z pokonanych wrogów, ale żeby nie było za trudno, można też braki uzupełnić na bezbronnej zwierzynie – jak choćby owieczkach lub małych żukach (z większymi trzeba się już nieco naszarpać).

Początkowo nie mamy zbyt wielu podopiecznych, ale z czasem ich liczba rośnie, gdy znajdziemy specjalne przedmioty, które sługi przeniosą do Mrocznej Wieży i w pewnym momencie kontrolujemy już całkiem spory, bo nawet kilkudziesięciopotworkowy oddziałek. Podobnie wzrasta wytrzymałość Władcy, jego moc magiczna (a tak, umie czarować, chociaż tyle...), a także znajdowane są czary oraz wyposażenie podziemnej kuźni Wieży, w której można wykuć nowe miecze, topory, maczugi oraz zbroje i hełmy dla Overlorda. Takie tam, ale zwiększają na pewno liczbę „fajnych" rzeczy, jakie można napisać na pudełku gry.

Kierowanie sługusami odbywa się na dwa sposoby – po pierwsze można lewym spustem zaznaczyć wroga, czy jakiś obiekt do przeniesienia, a następnie prawym wysłać sługi do akcji i czekać na efekty. Jednak o wiele częściej bandą kierujemy za pomocą prawego analoga, szczególnie, gdy musimy coś obiec, albo naprowadzić głupków na jakiś przedmiot, który mają podnieść, a którego dotychczas nie zauważyły. I choć jest to nieco męczące, to oglądanie naszych małych pomocników w akcji, jest czystą radością – w dzikim szale rozbijają skrzynki, beczki, wazy, rzeźby oraz inne elementy wyposażenia wnętrz, a także nie szanują przyrody – słoneczniki, grzyby, dynie błyskawicznie przerabiane są na kompost, a z tych ostatnich co bardziej cwani robią sobie nawet hełmy. Zresztą generalnie zakładają na siebie lub używają jako broni wszystkiego, co im w łapy wpadnie – ręka kościotrupa jako maczuga, szczurze truchło zamiast hełmu... Z wrogami też poczynają sobie bardzo entuzjastycznie, szczególnie, gdy Władca jest sprytny i nie rzuca ich na urrra, jak czerwonoarmistów, tylko używa sprytnie i zgodnie z przeznaczeniem – brązowych jako piechoty do odpierania głównych sił wroga, czerwonych jako artylerii do rażenia z dystansu, zielonych jako komandosów atakujących z przyczajki, a niebieskich jako sanitariuszy.

■ Sprawowanie kontroli nad sługami sprawia naprawdę mnóstwo frajdy, szczególnie gdy znoszą nam zdobyte skarby głośno krzycząc „for You!" lub zbierają zdobyczną broń tryumfalnie podskakując i krzycząc, dla odmiany, „for Me!".



■ Gdy jest się tym nieco bardziej Złym modelem Władcy, do obowiązków należy dobieranie sobie służek spośród co ponętniejszych wieśniaczek. A także zabijanie tych, którzy próbują nam w tym przeszkodzić. Dziwne, że „normalnie" Zły Władca tego nie robi. Ja bym robił... Buahahahaha...

■ Na początku Mroczna Wieża nie wygląda zbyt imponująco, Paladyn i spółka rozkradli lub zdemolowali wszystko. Ale z czasem Overlord (przy pomocy damskiej dłoni swojej metresy) przywróci mroczny blask swej siedzibie.

Choć i tak moim zdaniem najskuteczniejsi są brązowi, szczególnie w, jakże trafnej w tym przypadku, kupie.

→| POKÓJ W OSTATECZNOŚCI

Cel Pana i Władcy jest prosty – odzyskać swą utraconą dziedzinę i znów swobodnie szerzyć Zło. Na początku trafiamy do radosnej krainy zamieszkiwanej przez ludzi i hobbity oraz owieczki. Jest miło i sielsko na pierwszy rzut oka, rolno-spożywczo, że tak to ujmę. No i mamy zacząć szerzyć Zło – łazimy więc, sługi uskuteczniają demolkę flory, aż tu nagle napotykamy jakiegoś pomyleńca, który rozpięty na tyczkach robi za stracha na wróble i gada, że dynie go prześladują. Okazuje się, że kosmatostopie nizioły zrobiły to biedakowi, a co gorsza – po paru chwilach zaczynają rzucać w nas kamieniami. No to mamy pierwszego wroga i chwilowo stajemy po stronie ludzi, tym bardziej że okazują wdzięczność i szacunek. Od tego momentu gra wyznacza nam konkretne questy, co niestety nie zawsze robi rozsądnie – najgłupszy jest ten pod tytułem „Znajdź drogę do Heavean's Peak", bo nie ma żadnej 'normalnej' drogi – teleportujemy się tam z Mrocznej Wieży i questa mamy odhaczonego. Co wkurza o tyle, że chyba przez godzinę zwiedzałem wszystkie zakamarki tego, całkiem zresztą urokliwego i ładnego świata, który po każdym zaliczonym zadaniu robi się coraz większy i większy, ale przez brak mapy i debilnie nazwane zadania można się po nim kręcić długo i bez sensu.

→| DOBRY OVERLORD, ALE ZBÓJ

Co ciekawe, gra oferuje nam możliwość bycia złym tak normalnie, lub złym ekstremalnie. Generalnie chodzi o to, że ten drugi zabija wszystko, co stanie mu na drodze, robi na złość każdej napotkanej istocie (pali elfom święte drzewo, odbiera dzieciom lizaki...), a przy pierwszej nadarzającej się okazji zamienia swoją dotychczasową lalunię na mroczny, gotycki i o wiele bardziej seksowny model, za co dostaje punkty Corruption, czyli Zepsucia Moralnego. Dobry Zły Władca zabija tylko tych, którzy stają mu na drodze, a czasami stać go nawet na przebłyski miłosierdzia – np. odda zrabowane przez żarłocznych hobbitów jedzenie prawowitym właścicielom – ludziom z pobliskiego miasteczka. Oczywiście każdy z graczy reaguje impulsywnie i dokonuje takich wyborów pod wpływem chwili (czyli gdy zobaczy falujący dekolt tej gotyckiej laluni...), ale dla zdobycia achievementów warto skupić się na jednej z dwóch opcji.

Niemal każa dobra istota, jaką znamy z książek, filmów i gier fantasy, w Overlordzie jest zła – jednorożec morduje i pożera zwłoki, hobbici są małymi zbójami zmuszającymi ludzi do niewolniczej pracy i kradnącymi żarcie, by nakarmić swego monstrualnie grubego Króla Melvina, krasnoludy też do świętoszków nie należą, Paladyn jest zboczeńcem, a zombiaki... No nie, zombiaki to akurat powinna być nasza frakcja i walka z nimi trochę mnie zdziwiła. Podobnie jak zabijanie sukkubów, czyli seksownych wampirzyc. Dziwna niekonsekwencja – na samym początku niby walczymy z dobrem, a potem walczymy już raczej po stronie dobra, przynajmniej naszego. Później dowiedziałem się dlaczego, ale to już sobie będziecie mogli sprawdzić sami.

ZAKRWAWIONY JEDNOROŻEC – MORDERCA Z LUBOŚCIĄ POŻERAJĄCY LUDZKIE ZWŁOKI... CO NAM TO MÓWI O PSYCHICE TWÓRCÓW OVERLORDA?

→| KONTROLA JEST WSZYSTKIM

A tu niestety jej zabrakło. I nie, nie mówię tu o tym, jak zostało rozwiązane sterowanie sługami, bo sprawdza się naprawdę bez większych zarzutów (oprócz momentów, gdy głupki się gdzieś zatną i nie mogą w żaden sposób wyleźć). Niestety, nie mamy żadnej kontroli nad ustawieniem kamery, oprócz tego, że możemy podnieść ją nieco bardziej nad głowę postaci, by patrzeć na okolicę z góry. Kamera podąża więc zawsze za Władcą, ale często niestety nie chce pokazać tego, co jest w danym momencie ważne i trzeba się tak kręcić i ustawiać, żeby wreszcie zobaczyć dla przykładu miejsce, w które musimy doprowadzić bandę potworków. Albo, co gorsza, wroga. Wiem, że taki był koszt wrzucenia swobodnego sterowania sługami pod prawego analoga, ale wolałbym zdecydowanie, żeby twórcy gry wpadli jednak na jakiś sposób jej ręcznego ustawiania. No i wolałbym, żeby gra była mniej zabugowana – czasami wyskakujący z jamy sługa ląduje w ścianie, raz zielony podczas ataku wpadł na płyciznę, ale tak, że od stałego lądu dzieliła go głęboka woda i za nic nie chciał się stamtąd ruszyć. Nie mogłem go również zabić, a jednakowoż chciałbym móc swoich podwładnych skarcić ostatecznie. W końcu jestem w tej grze Zły, prawda?

→| NIEKOMPETENTNY WŁADCA?

Teoretycznie gra ma więcej plusów niż minusów – jest przyjemna dla oka (choć oczywiście nie jest to killer graficzny, poziom Kameo mniej więcej), zabawna i wyszydzająca kanony fantasy, a sterowanie grupą mocno porypanych sług jest naprawdę fajnym i dobrze zrealizowanym pomysłem. Niestety – przez kilka drobnych w zasadzie błędów, robi się cholernie monotonna i denerwująca – brak sterowania kamerą oraz przede wszystkim głupie questy, które wymuszają kręcenie się w kółko godzinami po naprawdę dużym świecie. Dodatkowe łażenie zapewnia nam konieczność okazjonalnego uzupełniania zapasów sług poprzez wyrzynanie owiec i innych stworków obecnych tylko w konkretnych miejscach. Odległych. Poza tym część opcji dodana jest ewidentnie na siłę, bez większego pomysłu na ich wykorzystanie. Jak choćby zbrojownia czy arena do walk z pokonanymi już istotami, czy nawet czary – poza fireballem nie używałem żadnego. Zabrakło też zagadek wymagających użycia wielu kolorów stworków jednocześnie. Mogło być świetnie, bo potencjał i pomysł był, ale wykonanie odrobinę zawiodło, co sprawia, że jest to gra dobra, ale dla dość cierpliwych i spokojnych kandydatów na następcę Saurona. Mnie wciągnęła, ale wkurzała bezlitośnie. ■■

■ Ciężko o bardziej sauronowo-nazgulowy wygląd, ale nic nie przychodzi darmo – najpierw trzeba zdobyć wyposażenie kuźni, by móc wytwarzać lepsze pancerze i bronie. Niby specjalnie potrzebne w grze nie są, ale wiadomo, że nie można być szanującym się Złym Władcą bez odpowiedniej ilości bezsensownych rogów, kolców i innych zadziorów na zbroi lub broni.

OCENA 7.3/10

JESZCZE NIGDY TAK NIEWIELU NIE UCZYNIŁO TAK WIELE... ZŁA

GRIMGRIMOIRE

KOLEJNY MIESIĄC, KOLEJNA GENIALNA GRA VANILLAWARE

txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Nippon Ichi
- Producent: Vanillware
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Oprawa! Fabuła!! Pomysł!!!
ZŁE: Dla niektórych: skomplikowana i czasochłonna.
BRZYDKIE: Odin Sphere jest jednak ładniejsze.

MIELU: Jak w coś zaangażowane jest Nippon Ichi, to można uderzać bez pudła – zawsze jest ładnie, fajnie i na wskroś japońsko.

Myślałem, że ręcznie rysowane japońskie RPG to skostniały i powoli obumierający gatunek, a recenzowany miesiąc temu Odin Sphere to incydent, który nie odwróci tendencji. Jednak dziś już nie jestem tak pewny swego sądu, a to ponownie za sprawą artystów z Vanillaware. Po raz pierwszy o tej ekipie usłyszałem niedawno, ale już zasłużyli sobie na mój szacunek. W momencie, kiedy największe japońskie firmy wydają remake'i bądź klony własnych tytułów, świeże spojrzenie jest wiele warte. Dlatego cieszę się, że mogę powtórzyć swe słowa z recenzji Odin Sphere – takiej gry jeszcze nie widzieliście!

→I COMMAND & BEWITCH

Nie jest rzeczą łatwą wyjaśnić, na czym polega rozgrywka w **GrimGrimoire**. Przede wszystkim: to w żadnym przypadku nie jest role-play! Choć na screenach może sprawiać takie wrażenie. Określiłbym ten tytuł jako ręcznie rysowany jap-RTS 2D. Niezła kombinacja, prawda? Aż trudno to sobie wyobrazić, jednak takie są fakty. Na dwuwymiarowych, wielopoziomowych planszach znajdują się kryształy, które są źródłem magii, czyli surowcem. By z nich korzystać, poprzez specjalne magiczne kręgi należy przywołać jednostki, których zadaniem jest pozyskiwanie Many z kryształów. Kiedy stały dostęp waluty jest zapewniony, można rozpocząć zbieranie armii – również poprzez wspomniane kręgi. Każda jednostka kosztuje określoną ilość Many. Jak w każdym rasowym rtsie, na „wybudowanie" czekają instalacje defensywne, różne rodzaje „fabryk" (gdyż nimi są w istocie kręgi) i ich unowocześnienia, które tu zastąpiono levelowaniem. Żadna strategia nie może się obejść też bez rozwiniętej idei „kamień, papier, nożyczki" i **GrimGrimoire** nie jest wyjątkiem. Gracz wraz z postępami zyskuje dostęp do wielu gatunków magii, między którymi występują wiadome zależności (kamień bije nożyczki, ale ginie od papieru). Ich zapamiętanie i wykorzystanie w walce jest kluczem do zwycięstwa.

System jest głęboki i dość skomplikowany, więc niech nie zdziwi Was fakt, że pierwszą samodzielną misję wykonacie gdzieś po godzinie zabawy. A to wcale nie koniec tutorialu. Nie jest więc to pozycja dla niedzielnych graczy – w **GrimGrimoire** trzeba się zagłębić i poświęcić mu wiele godzin. Przyda się zacięcie i cierpliwość, gdyż czym dalej w grę, tym dłuższe misje. Musicie się psychicznie przygotować, że bitwa, nad którą spędziliście kilkadziesiąt ostatnich minut, może okazać się klęską. I trzeba będzie ją zacząć od początku, gdyż autorzy umożliwili zapis stanu gry tylko między kolejnymi potyczkami. Za to sporym ułatwieniem jest zatrzymanie akcji po zaznaczeniu jednostek. Wszystko zamiera, póki nie wydacie komendy. Można więc spokojnie się rozejrzeć, zastanowić, ocenić sytuację. Bez tego produkt Vanillaware byłby niegrywalny dla przytłaczającej większości graczy, wyłączając masochistów oczywiście.

→I W SZKOLE LEPIEJ UWAŻAĆ

Jako się rzekło, **GrimGrimoire** jest japońską strategią, nie mogło więc zabraknąć nietuzinkowej fabuły. Gracz wciela się w nastoletnią dziewczynę, które dopiero co przybyła do szkoły magii i powoli poznaje tajniki sztuki. Od razu się jednak przekonuje, że jest to miejsce specyficzne i niebezpieczne. Wystarczy wspomnieć, że wśród wykładowców znajduje się mag przemieniony w lwa, a także... sam diabeł! Do tego w nocy po korytarzach snują się duchy. Nie ma co, nasze ogólniaki to przy tym całkiem sympatyczne miejsca. Szczególnie, że piątego dnia pobytu dziewczyny w szkole coś idzie nie tak i uwolnione zostają złe moce. Po rozpaczliwej obronie bohaterka... Budzi się w swoim pokoju, ponownie pierwszego dnia. Jednak z już nabytymi umiejętnościami. Od tego momentu będzie próbowała zapobiec katastrofie.

Motyw z powtarzaniem się w kółko tego samego okresu nowy może nie jest, ale dobrze komponuje się z całą grą. Historia jest całkiem ciekawa i motywuje do dalszej zabawy, głównie dzięki naprawdę intrygującym postaciom. Głębi ich osobowości dodaje także pełny dubbing – lektorzy spisali się na medal i siwobrody arcymag ma dokładnie taką barwę głosu, jakiej się po nim spodziewamy. O ślicznym tłach i sylwetkach bohaterów nie trzeba nawet wspominać, bo to widzę standard w grach Vanillaware. Trochę słabiej wygląda to podczas bitew, gdyż miejscówki są dość monotonne. Z drugiej strony czyni to oprawę bardziej przejrzystą, co jest nie do przecenienia.

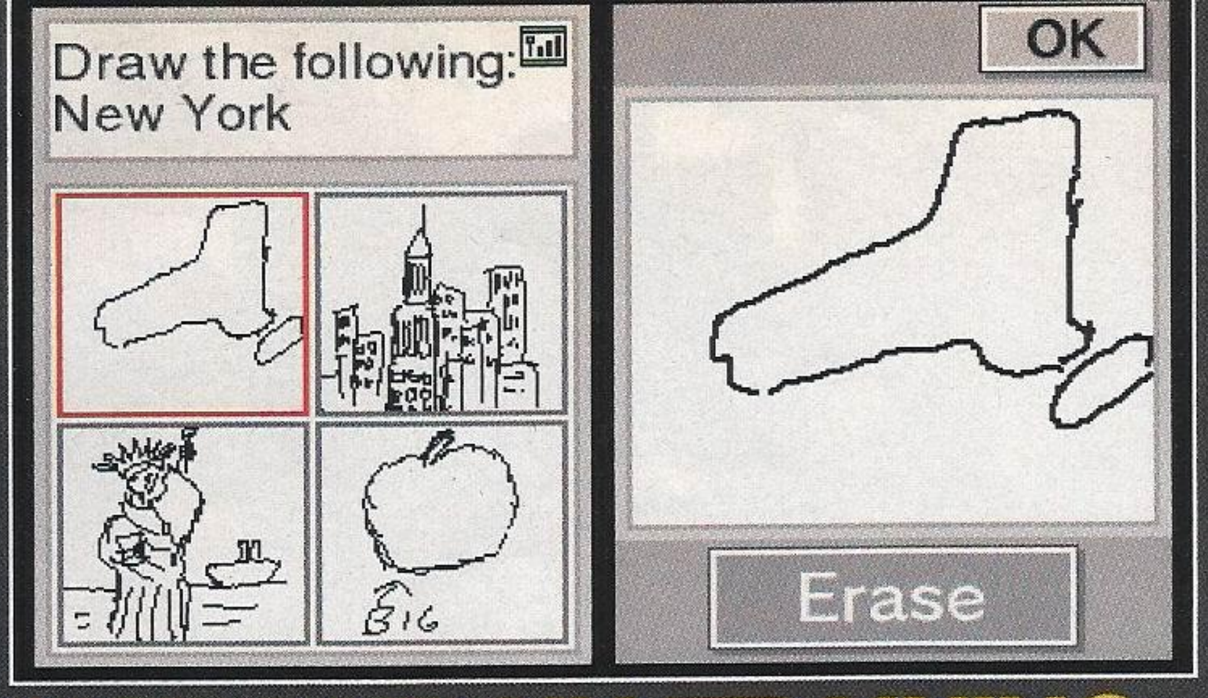
GrimGrimoire to kolejna świetna gra na PS2. Jeśli macie zacięcie do strategii, wykopcie ją choćby spod ziemi. Nie zawiedziecie się. ■■

OCENA 7.9/10
JAPOŃCZYCY NIE PRZESTAJĄ ZASKAKIWAĆ

ODIN vs. GRIM

GrimGrimoire dostaje nieco niższą notę niż Odin Sphere głównie dlatego, że jest pozycją mniej przystępną. Brak save'a w czasie misji potrafi skutecznie zniechęcić najtwardszych. Poza tym nie ukrywam, że wycinanie całych armii podnosi adrenalinę o wiele bardziej, niż produkcja jednostek i dowodzenie nimi. Nie znaczy to jednak, że GG jest pozycją mniej udaną czy niedopracowaną. Jest po prostu inne.

■ Vanillaware pozwala w swoich grać wybrać między oryginalnym oraz anglojęzycznym dubbingiem. Choć w tym wypadku lektorzy spisali się bez zarzutu, taka opcja powinna stać się standardem w jRPGach.



MORE BRAIN TRAINING FROM DR. KAWASHIMA: HOW OLD IS YOUR BRAIN?

„...WIĘCA TRENUJ, TY ZA GRANICA JEDZIESZ, CIULU TY..."

txt: MARCELLUS

NINTENDO DS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Są takie pomysły, które wszyscy kupują na wiarę.
ZŁE: Rozpoznawanie pisma i mowy.
BRZYDKIE: Jak kupa, gdyby było kolorowo, to ktoś pomyślałby, że to gra jest. I nie kupił.

MIELU: Szał w Japonii nie słabnie, oba Brain Trainingi rozeszły się już tam w ponad 8 milionach egzemplarzy. Ośmiu! To tyle, ile Halo 2 w ogóle. A gdyby doliczyć resztę globu, to wyszłoby, że trenowało mózg tylu, co waliło baseballami w GTA3. Szacun i zdziwko.

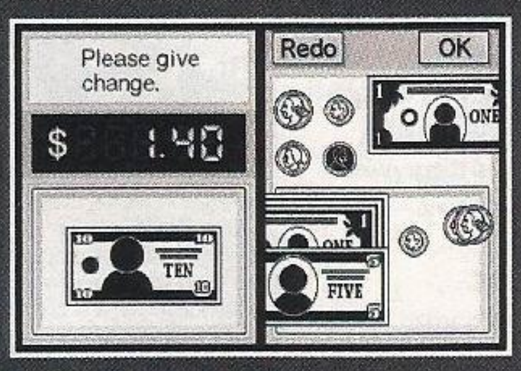
Zwariowany doktor Kawashima próbuje wcisnąć nam kolejną porcję sympatycznych mini-gierek, które poprawiają pracę mózgu i sprawiają, że staje się on młodszy. Ja tam jestem nieco sceptyczny, ale coś w tym pewnie jest, szczególnie, jeżeli zabawa polega na rozwiązywaniu działań liczbowych lub rozpoznawaniu symboli. Ale już sam wynik częściej zależy od tego, czy uda nam się wpisać liczby lub symbole tak, żeby rozpoznała je konsola. Podobnie jest z gadaniem do mikrofonu w grze papier, nożyce, kamień (oczywiście angielskiej) – DS nie zawsze wychwyci to, co mówimy, w oczekiwany przez nas sposób. A że w każdej gierce mierzony jest czas, to cierpi na tym wiek naszego mózgu.

Ale wracając do sceptycyzmu – niemal każde działanie, w które zaangażowane są oczy i ręce, stymuluje pracę mózgu, więc granie w Manhunta z całą pewnością też, a większość tajemnicy Brain Training tkwi w tym, że zwyczajnie uczymy się robić wszystko tak, jak wymaga tego gra, co oczywiście sprawia wrażenie, jakby to właśnie ona miała tak zbawienny wpływ na umęczoną codziennym życie szarą masę wypełniającą nasze czaszki. Ma, ale na bilans roczny firmy Nintendo i sprzedaż DSa. Zwłaszcza w Japonii. Bo przecież dziwnym chyba nie jest, że regularne trenowanie poprawia nasze wyniki – czy to będzie jeżdżenie w Forzie, machanie kataną w Ninja Gaiden, uczenie się na pamięć kombosów w Tekkenie, czy cokolwiek innego.

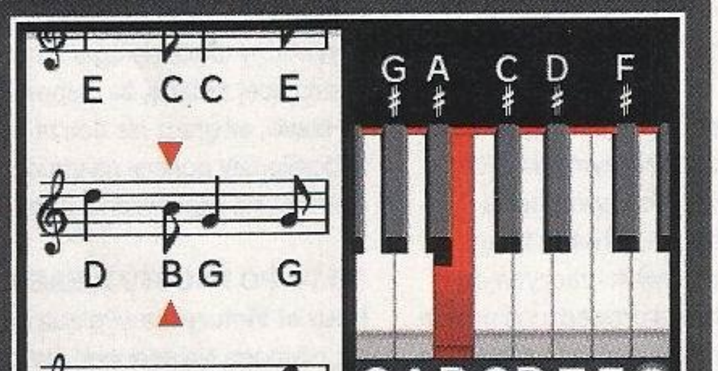
W More Brain Training tą zasadę widać najbardziej w gierce, która macie na screenie u dołu, polegającej na stukaniu w odpowiednie klawisze pianina w momencie, gdy linia najeżdża na daną nutkę – po kilkunastu minutach mamy wykute położenie każdego z klawiszy, więc i nasze wyniki znacząco się poprawiają. Pod tym względem równie korzystne dla naszego mózgu jest szarpanie na wiośle przy Guitar Hero... A zabawy nieporównywalnie więcej.

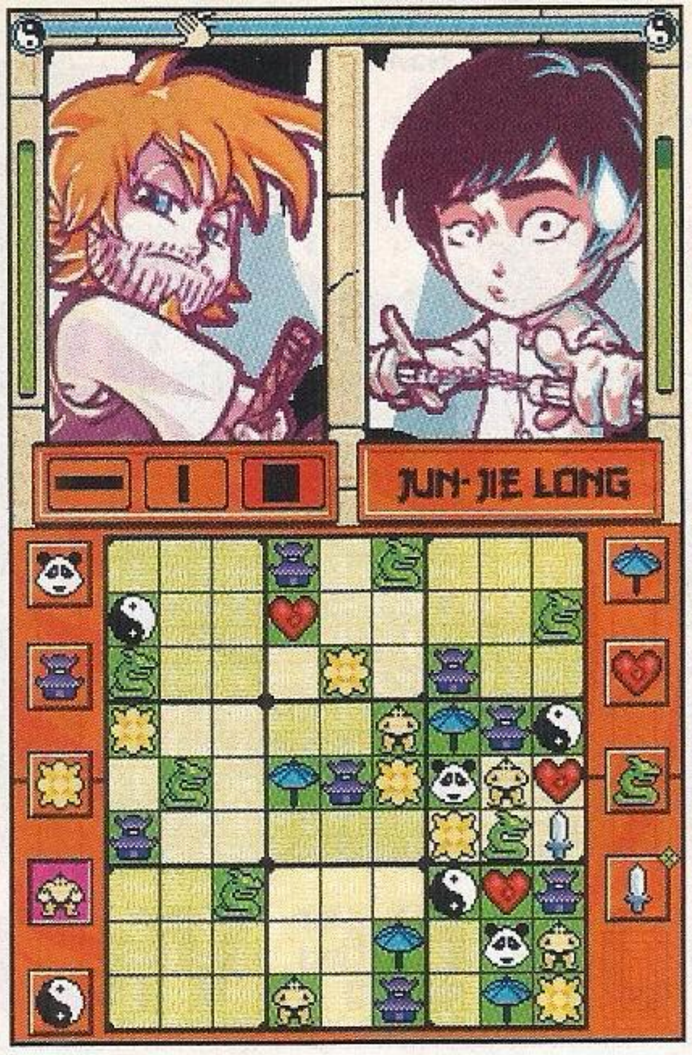
Jak ktoś lubi się oszukiwać, że tylko poważne gry mają dobry wpływ na jego mózg, kupi More Brain Training i choć bawił się będzie raczej słabo, to na pewno wzrośnie mu samoocena. Moim zdaniem wszystkie te nowe mini-gierki są tylko dodatkiem do kolejnej pokaźnej porcji sudoku. ■■

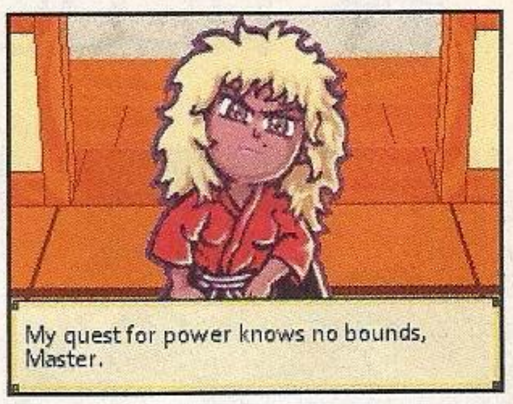
OCENA 6.0/10
SZKOŁA WYCIĄGANIA KASY



■ Oto dwie nowe mini-gry trenujące mózg do pracy kasjera (wydawanie reszty) oraz pianisty.







ZENDOKU

CZY TO JUŻ ZEN GRANIA?

txt: MARCELLUS

NINTENDO DS

- Wydawca: Eidos
- Producent: Zoonami
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Sporo emocji podczas rozwiązywania łamigłówki.
ZŁE: Brakuje mi opcji umieszczania kilku symboli w jednym okienku. W Brain Training jest coś takiego.
BRZYDKIE: Grafika to żaden cud, ale to przecież sudoku, łamigłówka.

GULASH: Wpisywanie liczb w kratki nie jest moim ulubionym sposobem spędzania wolnego czasu, ale Zendoku ma ten plus, że jest trochę japońskie – są jakieś postacie, fabułka, trochę kolorów. No i nie rozwiązuje się łamigłówki dla czystej satysfakcji, tylko żeby kogoś pokonać. I szkoda tylko, że bajeczka jest dość droga.

Nintendo DS jest perfekcyjną konsolą do grania w klasyczne sudoku, a także w jego nieco bardziej radosną wersję, czyli Zendoku właśnie. W gierce tej, bo grą jej do końca nazwać nie można, sudoku służy do walki pomiędzy uczniami dwóch szkół walki – dobrej i złej. Jak to działa? Na standardowej planszy sudoku zamiast liczb mamy różnokolorowe symbole – serduszka, kwiaty lotosu, parasole, smoki, pagody, pandy, miecze, sumici (jakby ktoś nie wiedział, to tak nazywa się zawodników sumo) i wreszcie – symbole ying-yang. Rozwiązując kolejne linie, kolumny i kwadraty sudoku (a także, gdy na planszy umieścimy wszystkie symbole jednego typu), zadajemy przeciwnikowi ciosy uszczuplające jego pasek życia. Oponent w miarę możliwości odpowiada tym samym. Oprócz odrobiny życia, każdy atak zabiera także czas potrzebny nam lub adwersarzowi na uporanie się z mini-gierką, którą wywołuje. Jest ich sześć rodzajów – zdmuchiwanie świeczek lub przewracanie samurajów (dmuchamy w mikrofon), sprzątanie z ekranu rozsypanych śniegowych gwiazdek lub innych kwiatków (zamiatamy stylusem po ekranie), rozwijanie zwoju pergaminu, rozsuwanie drzwi (kręcimy rysikiem kółeczka w lewo lub w prawo), rozbijanie płytek oraz odbijanie ataków – trzeba trafić w nadlatujące pociski. Ta ostatnia mini-gierka jest zresztą najtrudniejsza, bo trzeba odbić wszystkie ciosy po kolei. Spoko, gdy wystarczy zablokować dwa, ale gdy jest ich osiem z rzędu, nadlatują szybko i seriami, to można się nieco sfrustrować. Jakby tego było mało, atak można odbić, jeżeli zanim do nas dotrze, prawidłowo umieścimy na planszy szczęśliwy symbol naszego zawodnika. Z kolei popełnienie błędu powoduje pojawienie się na planszy przeciwnika kilku darmowych znaczków, co bardzo pomaga w rozwiązaniu łamigłówki.

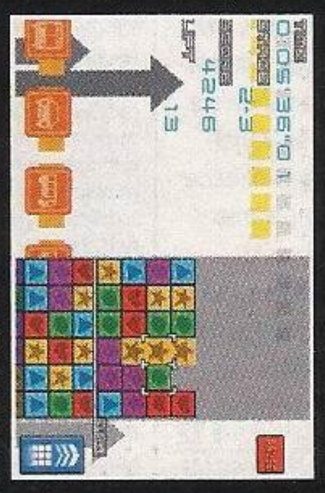
Pojedynki z kolejnymi przeciwnikami są naprawdę zacięte, a mózg pracuje na najwyższych obrotach, bo przecież im dłużej kombinujemy, tym więcej czasu ma przeciwnik na zadanie nam ciosu. Gorąco robi się zwłaszcza pod koniec wyrównanej partii, gdy coraz częstsze ataki skutecznie przerywają nam myślenie. Zwieńczeniem przygody w trybie quest jest pojedynek z kolesiem, który dwa razy policzył do nieskończoności. Znacie go?

Zendoku to całkiem udana, radosna i kolorowa próba wprowadzenia emocji do monotonnego rozwiązywania łamigłówek, ale raczej nie zapłaciłbym za nią więcej, niż 50 zeta. A tyle to ona niestety jeszcze nie kosztuje. A od oceny wersji na PSP odejmijcie sobie tak z punkt, bo bez mini-gierek i stylusa nie gra się tak fajnie. ■■

OCENA 6.5/10
CHUCK NAWET W SUDOKU WYMIATA

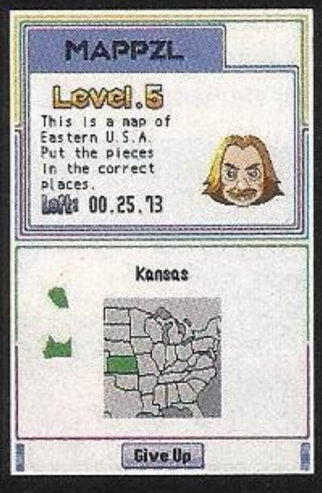
mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

PUZZLE LEAGUE DS
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Rising Star ■ Ocena: 8/10



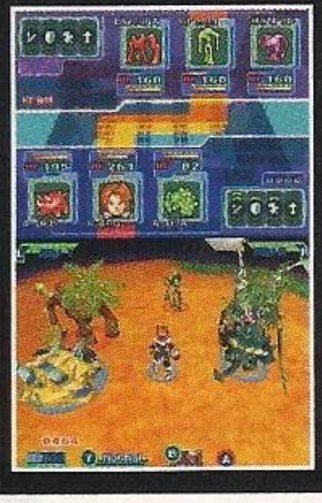
Kolejna tetrisopodobna układanka na DS'a. Tym razem klocki nie spadają z góry tylko wjeżdżają w liniach od spodu, a zadaniem gracza jest takie nimi manewrowanie na boki i zamienianie miejscami, by ułożyć w pionie lub poziomie przynajmniej trzy tego samego koloru. Wtedy oczywiście znikają nabijając punkty. Opis może i suchy, ale w akcji zabawka sprawdza się po prostu genialnie, bo manewrowanie klockami za pomocą rysika jest szybkie i intuicyjne. Dobra rzecz. [mac] ■■

MINDSTORM: TRAIN YOUR BRAIN
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Ubisoft ■ Ocena: 4/10



Następna zabaweczka w typie Brain Training, ale o wiele bardziej różnorodna pod względem dostępnych zadań – jakieś labirynty, układanie rozmaitych puzzli, odnajdywanie ukrytych w rozsypankach kształtów oraz różnic między obrazkami, dopisywanie liczb w ciągach, zadania logiczne, itd. Niby kolorowe, niby fajne, ale o wiele bardziej zbliżone do testów na inteligencję i mniej intuicyjne niż produkcja doktora Kawashimy. No i nie wykorzystuje głosu. Ujdzie. [mac] ■■

TIME ACE
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Konami ■ Ocena: 4/10



Starcie dwóch naukowców, którzy wynaleźli maszynę czasu ma się rozstrzygnąć nie na polu myśli, tylko bitwy – ten dobry wsiada do myśliwca i leci siać pożogę wśród armii tego drugiego w wielu miejscach i czasach. Od starożytności, aż do dalekiej przyszłości. Fabuła przygłupia jest na maksa, a grafika jest raczej niższych, niż wyższych lotów, ale sama gra nie jest aż taka skandaliczna – można trochę postrzelać, tym bardziej, że jest sprzedawana w „dobrej cenie". [mac] ■■

txt: MIELU

HOUR OF VICTORY

NAPISALIŚMY: „PRETENDENT DO MIANA NAJLEPSZEJ GRY O DRUGIEJ WOJNIE ŚWIAROWEJ W TYM ROKU”?

XBOX 360

- Wydawca: Midway
- Producent: nFusion
- Liczba graczy: 1-12

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Płynna animacja, trzy postacie, trochę luźnego strzelania.
ZŁE: Trzech bohaterów, a różnicy między nimi nie ma. W rozgrywce też nie.
BRZYDKIE: Poziom trudności – jest aż za łatwo.

GULASH: Uuuua. Niby Unreal Engine, niby wiecznie zabawny i łatwy do sprzedania temat Drugiej Wojny Światowej, niby exclusive dla Xboxa 360, a tu takie buty. Więc, po pierwsze, ta gra jakoś dziwnie wygląda w ruchu. Nie wiem jak to opisać, ale tekstury sprawiają wrażenie sklonowanych, tyle, że w różnej palecie kolorów. Przeciwnicy są strasznie głupi, zdarzają się przedziwne błędy (postaie potrafią się zaklinować wśród otoczenia), a trzy różne drogi do celu, jakie zaproponowali nam autorzy to śmiech na sali. Krótko mówiąc – można, ale gdy będzie kosztować pięć dychaczy.

Żartownisie z nas, prawda? Najnowsza propozycja nFusion, to tylko przeciętniak, o którym cały świat zapomni za tydzień, albo dwa, a Wy tuż po tym, jak przewrócicie stronę z tą recenzją. Chociaż zapowiadało się całkiem nieźle – pomysł żeby umożliwić zabawę trzema żołnierzami prezentującymi inne podejście do walki mógł wnieść odrobinę ożywienia do shooterów, których akcja rozgrywa się w czasie Drugiej Wojny Światowej. Pamiętamy, jak dobrze sprawdzało się to rozwiązanie w Killzone, nie mówiąc już o starym pecetowym hicie Aliens vs. Predator. Mogło więc być nieźle, a zapowiedź wykorzystania mocy Unreal Engine 3.0 tylko podsyciła nasze apetyty.

→| W TRÓJCY JEDNOŚĆ

Poznajcie bohaterów – sierżanta Rossa, kuloodpornego mięśniaka zdolnego przyjąć na klatę sporo ołowiu zanim poczuje wkurzające swędzenie (i jeszcze więcej zanim padnie), snajpera Blackiego oraz majora Taggerta, lubiącego pozostawać w cieniu dalekiego kuzyna Snake'a i Sama Fishera. Jak łatwo się domyślić, pierwszy z trójki to ramboid najlepiej sprawdzający się w otwartej walce. Blackie biega z karabinem snajperskim, więc teoretycznie powinien pozostawać trochę z boku, szukając dogodnych pozycji do oddania kilku celnych strzałów w potylicę, a ostatni z wojaków preferuje skradanie się i ciche zabójstwa, więc powinien pozostawać w ukryciu jak najdłużej. Jak dla mnie jasne jest, że dla każdego z tak różnych bohaterów należało przygotować inne drogi dotarcia do celu i odpowiednie dla ich profesji zadania do wykonania. Nic z tego, wszyscy zaczynają w tym samym punkcie i wypełniają identyczne polecenia przełożonych. Dla recenzenta może to i dobrze – nie musi przechodzić gry kilka razy, żeby sprawdzić jak wygląda zabawa każdym z żołnierzy, ale gracz dający stówkę czy dwie za taki tytuł na pewno nie będzie zachwycony. Co z tego, że Blackie jako jedyny korzysta z karabinu snajperskiego, a Rossem najłatwiej się wychodzi z opresji, bo może wyłapać kilka kulek więcej niż pozostali, skoro nie ma to większego wpływu na zabawę i na poziom trudności? Szczerze? Zmieniałem bohaterów tylko i wyłącznie z nudów mając nadzieję, że w dalszej części gry naprawdę będzie to miało znaczenie.

→| INTELIGENCO?

Z nudów też szybko przeskoczyłem na poziom trudności Hard, chociaż specjalnym kozakiem w efpepy nie jestem. Tylko, co to za zabawa na Normalu, gdy wychodzę na otwarty teren, naprzeciw mnie staje przeciwnik i zaczyna do mnie strzelać po kilka razy, a prowadzona przeze mnie postać zupełnie nic sobie nie robi z tego, że przyjmuje kolejne kule? Myślałem, że na wyższym poziomie trudności będę zmuszony częściej się kryć, ale jakoś niespecjalnie się zdziwiłem, że gra nie stała się ani trochę bardziej wymagająca. Na dodatek zawodzi SI przeciwników. Autentycznie zgubiłem się, kiedy skradając się z nożem w ręku przypadkowo zaalarmowałem wroga, a ten zamiast podziurawić mnie swoim MP-40 zaczął po prostu uciekać. Takiej reakcji się nie spodziewałem i dlatego totalnie mnie zamurowało na kilka chwil. Przykłady można mnożyć – według autorów **Hour of Victory** Niemcy nie uciekali przed rzuconym im pod nogi granatem, za to chętnie przeładowywali broń stojąc na widoku, parę metrów od przeciwnika, zupełnie nie myśląc o tym, że może warto byłoby się schować.

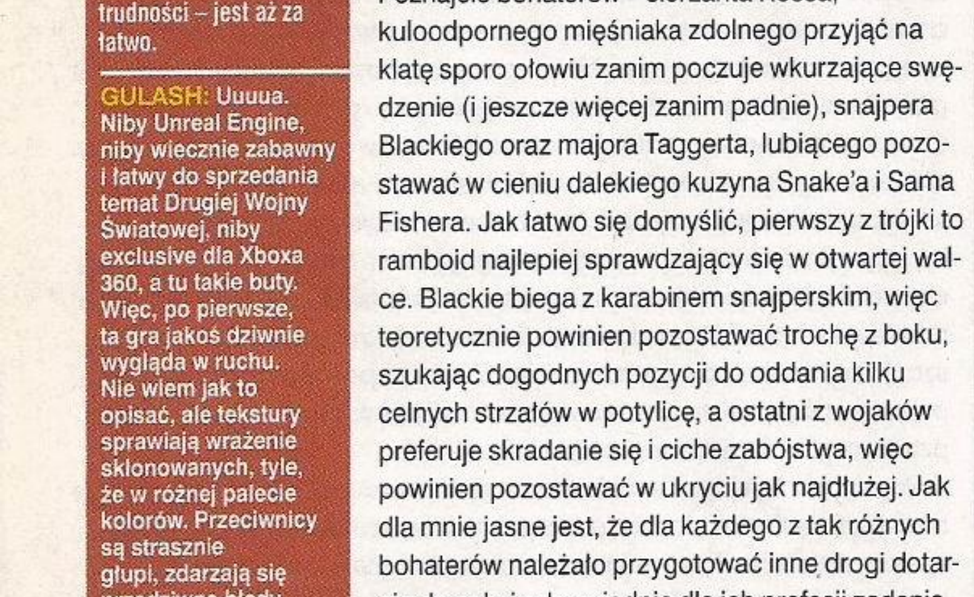
O atakach z flanki nawet nie wspominam, bo to zbyt trudny temat do ogarnięcia dla nFusion, ekipy wyznającej zasadę, że respawnujący się wrogowie do chwili, aż gracz nie dotrze do checkpointa, to doskonały pomysł na utrudnienie rozgrywki i recepta na zapewnienie dobrej zabawy.

→| TO PO PROSTU NIEREALNE

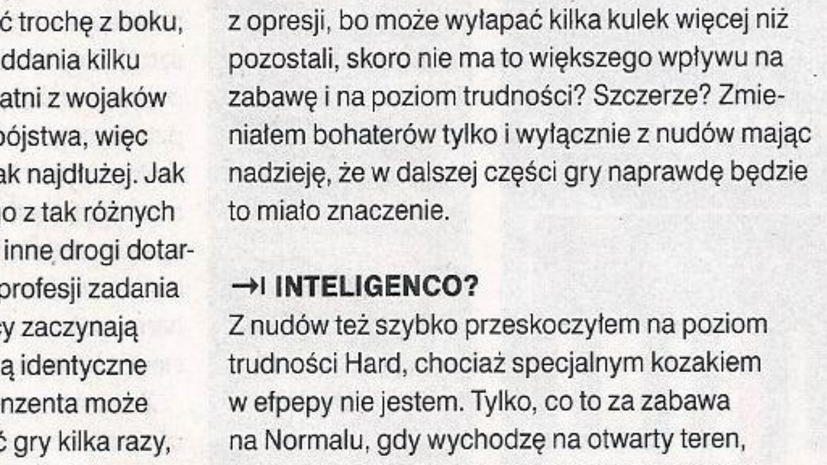
Hour of Victory nie wygląda może bardzo brzydko, bo mogą się podobać okazjonalnie występujące ostre tekstury, świetnie oddane oświetlenie i różnego rodzaju mappingi, ale później patrzy się na rozmazaną plamę na ścianie w założeniach będącą obrazem, albo przeciwników wykonujących ruch i nagle pojawiających się kilka metrów dalej, i człowiek zaczyna się zastanawiać, o co chodzi.

Strzela się całkiem przyjemnie, tylko koniecznie wyłączcie autocelowanie, bo to aż za duże ułatwienie – puszczając serię obok przeciwnika zabija się go natychmiastowo. A właśnie, Niemcy są wyjątkowo słabi i giną nawet jak oberwą kulkę w okolice nóg, bo oczywiście za trudne było opracowanie systemu rozpoznającego, w którą część ciała postać oberwała. Tak sobie wesoło narzekam na „dzieło” nFusion, ale nie jest to też jakiś megacrap, z jakimi długi czas miałem (nie)przyjemność się użerać. ■■

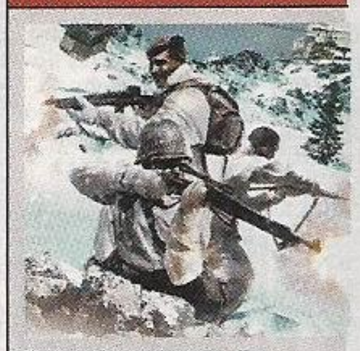
OCENA 5.3/10
ZMARNOWANY POTENCJAŁ



■ Ogólnie nie jest ani zbyt brzydko, ani za pięknie, da się przeżyć, tym bardziej, że animacja jest płynna i nie przeszkadza w graniu.



NIE WIDZISZ RÓŻNICY?



Różne drogi do celu dla każdego bohatera? Ta, pewnie. W jednej z misji trzeba dostać się na pewien balkon, ale droga do schodów na niego prowadzących jest z jednej strony zablokowana ciężkimi pudłami i skrzyniami, z drugiej zamkniętymi na kłódkę drzwiami. Jest za to lina, po której można się wspiąć. To znaczy Blackie może, bo inni najwyraźniej za dużo zjedli i pod ich ciężarem lina się zerwie, albo po prostu nie mają na tyle siły, żeby po niej wejść. Kłódki nie da się rozwalić ani pojedynczym strzałem ani serią, więc otworzy ją tylko Taggert, a pudła może ruszyć tylko Ross, bo ciśnięcie w nie granatem nie rozwiązuje problemu. Zatem różnica w grze polega na tym, że żeby wejść na balkon każdy musi użyć swoich umiejętności (trzeba wdusić i przytrzymać X) w punktach oddalonych od siebie o jakieś dwa metry i to tyle. Rewelacja, lecę do sklepu po trzy egzemplarze gry, zanim zdążycie wykupić...

■ Oprawa wizualna to standard dla sagi. Ręcznie rysowana graficzka, przyjemne tła, postacie, również w czasie przerywników, design wrogów raczej nie powala i skłania się w kierunku konwencji stricte z KKW z dużą domieszką infantylizmu. Jednym słowem – bez fajerwerków, na poziomie zbliżonym do Golden Sun na GBA.

ATELIER IRIS 3
DARK PHANTASM

txt: GANON

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Konami
- Producent: Genki
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Jeśli lubisz tego typu erpegi, to wszystko tu jest dobre.
ZŁE: Questy poboczne skutecznie odciągają od głównej linii fabularnej. Aż za bardzo.
BRZYDKIE: Słaba jest czasem grafika podczas batalii. A i niektóre teksturki to raczej druga i trzecia liga.

GULASH: Pokroić bym się dał za nowego Suikodena w takiej oprawie, ech... Ale Atelier Iris 3 z pewnością znajdzie swoich fanów wśród hardcore'owców.

TRZECIE PODEJŚCIE I NADAL NIE JEST ŹLE

Mimo kolejnej generacji konsol, nowości i innowacji technicznych, pełnej przepychu grafiki i wizualnych fanfaronad, nadal w tej ciasnej branży jest miejsce na staroszkolne, ręcznie rysowane erpegi z klimatem wprost ze złotej ery PSXa. Zdanie to pisane jest lekką ręką, pewnie z tego względu, iż aby nie psuć sobie humoru, nie zaglądam w wyniki sprzedaży tego typu pozycji na Starym Kontynencie. Ale w Nipponie nadal je kochają!

→I ALIVE AND KICKING!

I jest to wystarczający powód, aby spłodzić kolejną część serii Atelier Iris, której rodowód, co ciekawe, sięga jedynie czasów PlayStation 2. Wraca jako główna bohaterka tytułowa Iris, młoda, zgrabna i atrakcyjna adeptka alchemii oraz jej towarzysz, małomówny, jednak o ciętym języku młodzian, doskonalący się w sztuce machania mieczykiem – Edge. Oboje należą do gildii Raiders zrzeszającej nieustraszonych najemników gotowych podjąć się każdego zadania. Fabuła osnuta jest wokół kolejnych questów, jakie zlecane nam są z ramienia owej organizacji. Pewnego razu, podczas jednej z misji, odkrywamy fragment prastarej księgi, w której to ponoć zapisywane są wszystkie wydarzenia, jakie mają miejsce na świecie. Ten, kto skompletuje ją w całości, posiądzie niesłychaną moc – wszystkie jego życzenia zostaną spełnione. Wojaże mające na celu odnajdywanie kolejnych elementów to rdzeń scenariusza, jednak rozgrywkę właściwą napędzają zadania, jakie możemy przyjąć z gildii. Znajduje się tam specjalna tablica, na której pojawiają się co pewien czas następne ogłoszenia. A to trzeba odbić kogoś z jakiegoś zamku, odnaleźć czyjegoś kotka, coś gdzieś zanieść, gdzieś eskortować, ukatrupić upierdliwe monstrum czy sporządzić niezwłocznie jakieś medykamenty. Z tym ostatnim wiąże się też ważny aspekt rozgrywki, a mianowicie alchemia. Iris wraz z postępem w grze będzie nabywać „przepisy" na różne przedmioty, które będziemy odtąd zdolni wytworzyć w specjalnym kotle w naszej siedzibie. Aby tego jednak dokonać, potrzeba konkretnych składników, które nie zawsze można nabyć w pierwszym lepszym sklepie, czy podnieść po poległej maszkarze. Czasem należy się nieźle pobujać, by skompletować co poniektóre ingrediencje.

Dungeony, do których przyjdzie się nam udać, to tzw. Afterworlds. Nie ma mowy tu o jakiejś wielkiej różnorodności w kwestii mechanizmów rządzących poszczególnymi lokacjami – na pewno nie spotkamy się z czymś rodzaju lochów, jak w Zeldzie chociażby. Mamy tu bory, pola bitew, opuszczone zamczyska czy posępne doliny. Niestety, żadna z miejscówek nie zaskakuje niczym specjalnym – mamy beczki do rozbicia, trawę do skoszenia, bryły lodu do stopienia, skrzynki ze skarbami (wątpliwej wartości), no i od groma oponentów nawijających się nam pod oręż. Ciekawym patentem natomiast jest to, iż mamy ograniczony czas przebywania w danym dungeonie, co zmusza nas do szybkiego działania, bez zbędnego cackania się. W każdym lochu porozrzucane są klepsydry, które mogą nam wydłużyć pobyt w danej lokacji, ale nie na długo. Po wyjściu z takich przybytków jesteśmy podsumowywani i otrzymujemy punkty – dzięki nim otrzymujemy różne bonusy, jak np. 10 sztuk ziółek podreperowujących zdrówko.

Po skończonym queście natomiast nabijają się punkty, które gwarantują nam kolejną rangę, co oznacza, że będziemy upoważnieni do podejmowania trudniejszych zleceń.

→I TURY NA POKŁADZIE

System walki zmienił się od ostatniej odsłony i mamy tu powrót do jrpgowych korzeni. Turowe potyczki – do dyspozycji mamy zwykły atak tym, co aktualnie dzierżymy w łapie, użycie przedmiotu (medykamenty, bombki czy inne delicje zapewniające nam np. chwilowe podniesienie statystyk), użycie którejś z umiejętności lub spasowanie i trzymanie gardy. Korzystanie ze specjalnych skilli kosztuje nas punkty, które nabijamy wymierzając razy. Kolejność ruchów przedstawiają karty u góry ekranu. Zanim rozpoczniemy walkę, możemy przyłożyć poczwarze mieczem, co zaowocuje korzystniejszym rozkładem tur. Są ruchy, które działają nie tylko, kiedy przychodzi na nas kolej, ale także między atakami przeciwnika, „kradnąc" jakby kolejki w czasie oczekiwania na zagrywkę antagonisty. Jest też specjalny pasek Burst, napełniający się wraz z zadawanymi przez nas obrażeniami. Gdy już się naładuje, dostajemy dodatkową pulę punktów do umiejętności specjalnych, a siła naszych ciosów kilkukrotnie wzrasta, zwiększa się również szansa na wyprowadzenie criticala. In plus należy potraktować fakt, iż możemy decydować, czy rozpoczniemy batalię, czy ją sobie odpuścimy, gdyż tym razem monstra są widzialne, więc nie musimy liczyć się z przypadkowymi starciami. Oczywiście, udogodnienie to nie tyczy się bossów.

→I KE PASA?

Atelier Iris 3 to przyjemny staroszkolny jrpg. Minusem dla co poniektórych może być zbyt mały nacisk położony na główny wątek – poboczne zlecenia skutecznie pomagają zapomnieć, o co w ogóle w tym wszystkim biega. Ale dla oddanych serii, jak i dla fanów staroszkolnych jRPGów, to i tak mus. ■■

OCENA 7.0/10
PRZYJEMNY JRPG DLA WSZYSTKICH

HISTORIA TRWA

Pierwsza część Atelier Iris ukazała się na PS2 w roku 2005. Eternal Mana, bo taki miała podtytuł, była pierwszą próbą reanimowania i ożywienia tradycji japońskich erpegów jeszcze z czasów SNESa. Próba udana, bo zebrała wiele świetnych cenzurek. Udział w tym miały: prosty, turowy system walki, oprawa wizualna, wiele subquestów i ogólna prostota mechanizmów gry. Dwójka ukazała w tym samym roku. Turowy sposób toczenia potyczek zastąpiono rozstrzyganiem starć w czasie rzeczywistym, uproszczono także cały system alchemiczny – tworzenie przedmiotów stało się łatwiejsze i bardziej przyjazne w obsłudze, dzięki czemu oparto na nim główne założenia rozgrywki – trzydzieści godzin zabawy na wysokim poziomie.

■ Na zachodzie wiele sklepów już zdecydowało się sprzedawać Vampire Rain po obniżonej mniej więcej o połowę cenie. Sprawdziliśmy jak to wygląda u nas – gra wciąż stoi w okolicach dwóch setek, ale spoko, po tak słabych ocenach stanieje.

VAMPIRE RAIN

SKRADANKA Z MROCZNYM KLIMATEM I WAMPIRAMI

txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Artoon
- Liczba graczy: 1-8

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

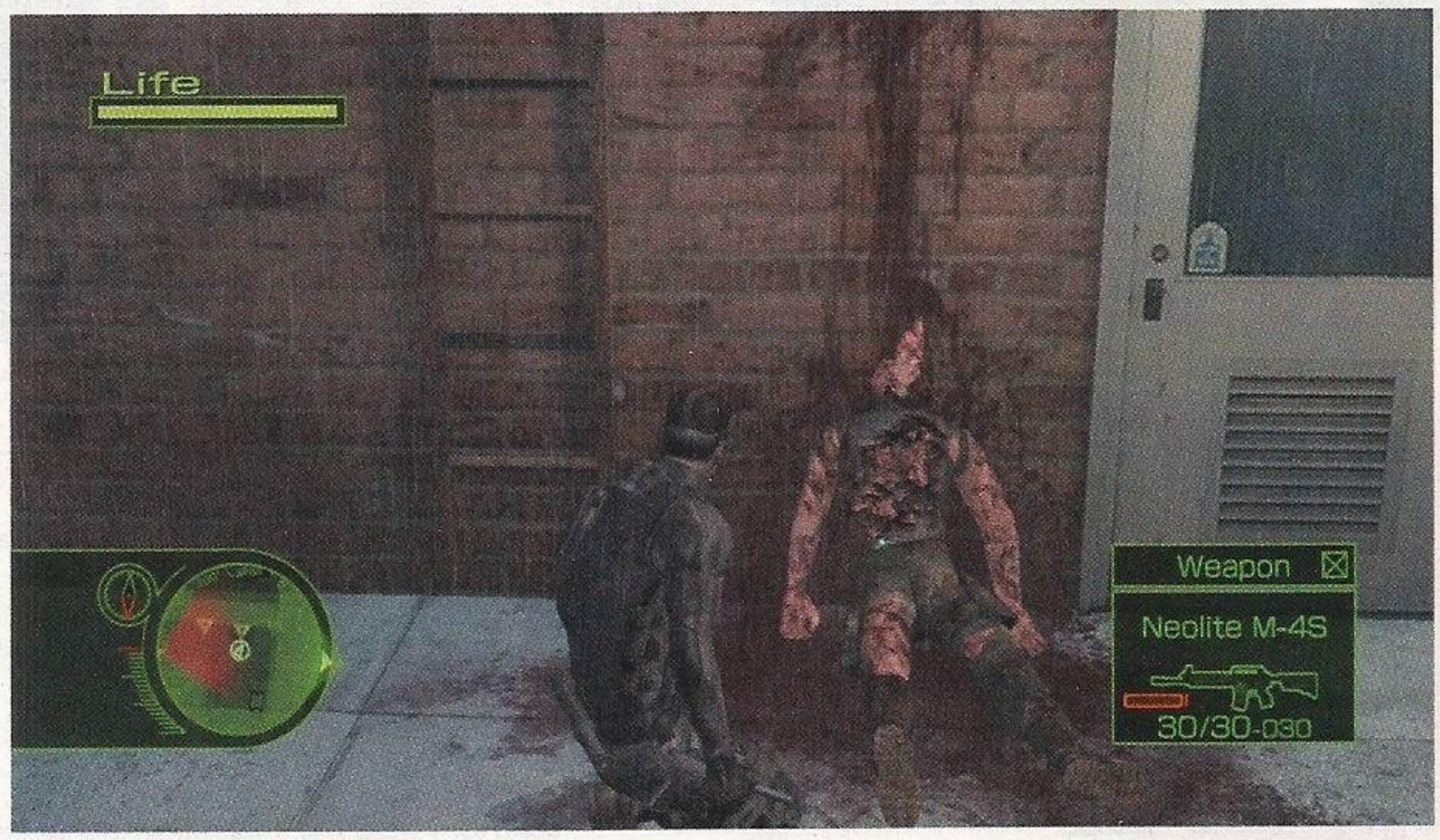
DOBRE: Klimat, pomysł, silni przeciwnicy, na których trzeba bardzo uważać, może też fabuła.
ZŁE: Wykonanie – leży grywalność, leży grafika, leży bohater, jak dostanie dwie szybkie plomby.
BRZYDKIE: Zbalansowanie broni – najpierw są za słabe i zupełnie nieprzydatne, później aż za mocne.

MARCELLUS: Nie no, sorki – to ma być gra next-gen? Przecież to nie dość, że wygląda jak rozmokła na deszczu psia kupa, to jeszcze sprawia tyle radości, co oglądanie reklam niemieckich sekstelefonów – sport ekstremalny to mało powiedziane. Jeżeli więc jesteście fanami wampirzych klimatów i przez pomyłkę kupiliście tę grę, to pozostaje Wam tylko jedno – jak najszybciej wystawić ją na allegro. Może znajdziecie jelenia, co nie czyta N+.

Czy to może być słaba kombinacja? Niestety może, co aż zbyt dobitnie pokazuje najnowszy tytuł Artoon, twórców przygód Blinxa i współautorów tak chwalonego przeze mnie miesiąc temu Blue Dragona. **Vampire Rain** zawodzi pod niemal każdym względem, broniąc się chyba tylko niezłą fabułą. Zaczyna się intrygująco, nie do końca wiadomo, o co chodzi, ale da się wywnioskować, że pewne miasteczko na przedmieściach LA, w którym toczy się akcja, zamieszkałe jest przez zombiakopodobne stworzenia zabijające niewinnych mieszkańców. Maszkary prezentują się srogo, mają zmutowane szczęki z wielkimi kłami służącymi do wgryzania się ludziom w szyje, wydają z siebie przerażające ryki i są nawet bardziej zgniłe niż znane z serii Resident Evil ożywione truposze. Nazywają się Nightwalkers i są jednymi z najtrudniejszych przeciwników w historii gier.

→I NIEZNISZCZALNI

Wyglądają jak normalni ludzie i nawet potrafią mówić, a gdy coś ich zaniepokoi pytają niepewnie „ktoś tam jest?". Jednak wystarczy sekunda, by ukazali swoje prawdziwe oblicze maszyn do zabijania. Są piekielnie szybcy i bardzo odporni na strzały, więc żeby jednego takiego upolować trzeba stanąć tak daleko, jak tylko się da i wywalić w niego wiadro naboi modląc się, by jak najwięcej kul sięgnęło celu. I jeszcze o to, by bohater zdążył przeładować zanim Nightwalker, który po pierwszej otrzymanej kulce zerwał się do sprintu, zbliży się na niebezpieczną odległość. Taki koleżka zadaje dosłownie dwa ciosy, ekran zalewa się krwią i pojawia się napis „Game Over". Długo zastanawiałem się, po co w ogóle zdecydowano się na umieszczenie broni w tej grze, skoro amunicji jest mało, a i tak prawie nikogo nie da się zabić. Przynajmniej przez kilka godzin, bo później nagle arsenał wzbogacają narzędzia mordu pozwalające na tak zwany „one hit kill", czyli wysyłanie wampirozombiaków na tamten świat jednym strzałem. Wtedy **Vampire Rain** staje się dużo łatwiejszy, choć nie banalny. Jeśli mogę powiedzieć, że w czymś poprawiłem swojego skilla i manuala spędzając czas z tym „dziełem", to na pewno w celowaniu i strzelaniu do ruchomego obiektu. Krótka piłka – albo trafisz przeciwnika od razu, albo momentalnie jesteś trupem.



→I JESZCZE JEDEN, JESZCZE RAZ

Ogólnie całość sprowadza się do ukrywania przed czujnym okiem Nigtwalkerów, pozostawania za osłonami i wyszukiwania okrężnej drogi do celu. Niczym Sam Fisher, albo Snake bohater gry, niejaki John Lloyd, przykleja się do ścian i zza rogów wychyla, żeby obadać sytuację, chodzi po wąskich gzymsach, lub wisząc na rękach przemieszcza się nad przepaściami. Jakoś dziwnie nie uwzględniono wskaźnika wytrzymałości, ale widać po prostu się chłopak nigdy nie męczy i może tak wisieć kilka godzin, albo do momentu aż zobaczy go przeciwnik. Mówiłem już, że Nightwalkerzy nic sobie nie robią z wysokości i na kilka pięter wzwyż skaczą luźno niczym ninjasy ze starych filmów kung-fu? No właśnie, bohater nigdzie nie jest bezpieczny, więc trzeba bardzo uważać, by nie okazało się, że po wdrapaniu się na pięć budynków, dwuminutowej podróży po gzymsie i wspinaczce po rurze, Lloyd ginie, bo dał się zbyt łatwo zauważyć. Gra nie jest przyjazna w tej kwestii dla użytkowników i oferuje system bardzo odległych od siebie checkpointów, więc często powtarza się jeden stanowczo za długi fragment, co moim zdaniem jest słabe. Na dokładkę teren gry jest (niby) otwarty, ale trzeba iść tak, jak wymyślili autorzy, albo będzie się non stop ginąć.

→I NIEGRYWALNY I NIEŁADNY

Vampire Rain jest tylko dla megacierpliwych i gotowych pogodzić się z takimi, a nie innymi zasadami zabawy. Cała reszta nie przełknie bardzo trudnych przeciwników, konieczności powtarzania w kółko długich kawałków gry, żmudnego wyszukiwania drogi do celu i słabej oprawy. Tak, tak, prócz ładnie wyglądającego efektu deszczu i światła odbijającego się na mokrych powierzchniach (w tym ubraniach) gra Artoon absolutnie nie oferuje niczego, czego nie pociągnąłby pierwszy Xbox. Splinter Cell równie dobrze wyglądał na poprzedniej konsoli MS, a może nawet lepiej. Straszące pustką i prostotą ulice, toporne budynki, kanciaste auta. Nie ma niczego, czym można byłoby się zachwycić. Na domiar złego w trybie online też nie da się radośnie postrzelać, bo nikt nie ma ochoty w to grać. **Vampire Rain** jest prawie crapem, na którego szkoda kasy. Aż dziwne, że współtwórcy Blue Dragona potrafili wyskoczyć z takim dziadostwem. ■■

OCENA 4.8/10

ZOMBIAKI WOLĘ KOSIARKĄ ALBO KATANĄ KROIĆ

O CZYM TO BYŁO?

Historia rozwija się bardzo powoli, ale już od początku wciąga tak, że chce się poznać prawdę na temat pochodzenia Nightwalkerów. Oczywiście chodzi o pewne tajne eksperymenty rządowe, co pewnie niespecjalnie Was dziwi, zwłaszcza, jeśli graliście w Residenty. Mnie zdecydowanie bardziej zainteresowało, jakim cudem Lloyd przetrwał kilka lat przed wydarzeniami z gry bezpośrednie spotkanie z jednym z umarlaków. John teraz jest pracownikiem specjalnej jednostki zajmującej się zwalczaniem Nightwalkerów, a do jego zadań należy utrudnianie łączności między nimi. Widzicie, to nie są zwyczajne trupy, ale o tym być może sami się przekonacie, chociaż nie sądzę.

txt: GULASH

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Ignition
- Producent: SNK
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Dużo postaci, dużo misji i bonusów, prosty do ogarnięcia system.
ZŁE: King of Fighters w 3D nie ma nawet w połowie tyle mocy, co King of Fighters w 2D. Po prostu ten komiksowy świat wypada wręcz komicznie.
BRZYDKIE: Grafika jest, powiedzmy to sobie szczerze, słaba i brzydka.

MARCELLUS: O ile mogę dać się chwilę poobijać Gulowi podczas testów oldskulowych bijatyk 2D, które mają swój urok i nie budzą odruchu wymiotnego nawet pomimo upływu lat, tak na KoF: Maximum Impact 2 nie mogłem po prostu patrzeć, więc walczyłem na ślepo. Przegrałem, ale z godnością...

■ Billy Kane ze swoim kijaszkiem daje wycisk Terry'emu w kultowej czapce. A tak na marginesie, najfajniejsze w Maximum Impact 2 jest bardzo długie i bardzo ładne, rederowane intro do gry.

KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT 2

KRÓL WOJOWNIKÓW DAJE KOLEJNEGO NURA W TRZECI WYMIAR

Istnieje pewne sekretne stowarzyszenie. Jego członkowie, na ogół ukrywający się przed resztą świata w czeluściach Internetu, czasem spotykają się by podzielić się pewnym zakazanym sekretem. Te osoby łączy wspólna cecha – otóż uważają one, że seria King of Fighters, w której zgodnie występują zadeklarowani homoseksualiści, kierowcy ciężarówek, wystrojone niczym na jarmark lolitki i banda starych dziadów, powinna stanąć na należnym jej, szczytnym miejscu na podium wśród fighterów. Oczywiście osoby te skrywają swój sekret przed resztą świata, by nie zostać posądzonymi o problemy natury psychicznej. Nikt także nie lubi narażać się na pełne niezrozumienia spojrzenia grupy rówieśniczej.

→I KRÓL WOJOWNIKÓW

Wprawdzie do owego sekretnego stowarzyszenia nie należę, ale lubię czasem zajrzeć, co słychać w tej serii. I wcale nie powiem, że w jakiś sposób zasłużonej, bo poza Koreą i Japonią pies z kulawą nogą o niej nie słyszał. Maximum Impact 2 to druga już próba przeskoczenia w trójwymiarowe realia i choć jest lepsza, niż pierwsza, to i tak nie ma najmniejszej pojarki do Tekkena, Virtuy, czy Calibura – ot, realia pozostają 2D, wykonanie to poziom PS one, tyle, że w wysokiej rozdzielczości. Zresztą pokażcie mi dwuwymiarową serię fighterów, która nie poległa przy takiej próbie – ja sobie nie przypominam. Komiczny dubbing i wypowiadane przez postacie kwestie docenią jedynie członkowie dwukrotnie już wspomnianego stowarzyszenia. Krótko mówią – gra bardziej odstrasza, niż przyciąga.

→I A JEDNAK...

...coś w niej jest. Trzydzieści dwie postacie z takimi ikonami serii jak Terry Bogard, Kyo Kusanagi czy Rock Howard, mnóstwo strojów dla każdej z nich, kilka trybów gry, no i ten całkiem, jak się mu bliżej przyjrzeć, zabawny system walki – z counterami, reversalami, specjalami, superami i chainami, które wyprowadza się w dość prosty sposób. Zresztą w grze dostępna jest rozpiska podstawowych komend. Same walki są oczywiście przekolorowane i przerysowane, nie ma mowy o jakimkolwiek realiźmie, a i sam system zabawy, jak mu się bliżej przyjrzeć, jest bardziej umowny, niż techniczny.

Trafiła się również naprawdę spora liczba dodatkowych atrakcji, choćby w postaci zadań do wykonania podczas walk (na przykład trzeba zablokować 10 ciosów, albo wykończyć przeciwnika tylko podcinkami), a także śmieszny tryb Extra. Jest w nim choćby demolka samochodu na czas, walka z Metal Slugiem (taak, dokładnie tym czołgiem), czy odbijanie spychacza próbującego zepchnąć naszego zucha. Kradną trochę czasu, zwłaszcza, że mają po kilka poziomów trudności.

King of Fighters: Maximum Impact 2 to nie jest zła gra, ale specjalnie dobra też nie jest – ot, jakaś tam pożywka dla fanów serii, bo jeśli ta gra miała sprawić, że seria KoF wypłynie na szerokie wody, to przegrała z kretesem. ■■

OCENA 5.3

LEPIEJ NIECH KING OF FIGHTERS POZOSTANIE W 2D

■ Tecmo już szykuje sequel, wprawdzie znowu bez online'a, ale za to z możliwością zagrania Ryu z Ninja Gaiden (super-deformed mode: on)!

■ W większości gier sterowanie wiilotem się sprawdza, w Pangya! – nie.

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Tecmo
- Producent: Tecmo
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Porządne wykonanie całości, sporo rzeczy do wygrania.
ZŁE: Subiektywnie – sterowanie wiilotem.
BRZYDKIE: Na zbliżeniach prawie wszystko, choć nie ma tragedii.

GULASH: To chyba jakaś ironia – sterowanie wiilotem, wydawałoby się wybitnie nadające się do gry o golfie, jest niedokładne i nie sprawia przyjemności? Super Swing Golf (znany też właśnie pod ksywką Pangya!) jest dostępny w multiplayerowej wersji na pececie za darmoszkę – dokupuje się lepsze postacie, kije, ekwipunek, słowem – mikrotransakcje wysysają miedziaki z kieszeni. Innymi słowy, jeśli Wiilot tu zasysa, dla mnie po prostu ta gra nie ma racji bytu.

PANGYA! GOLF WITH STYLE

GOLFA CI U NAS DOSTATEK...

Tak się jakoś składa, że większość wydawców skojarzyła wiilota z kijem do golfa, więc gier tego typu wyszło już trochę, a będzie więcej. Fani jednej z najbardziej eleganckich dyscyplin sportowych powinni być w siódmym niebie: na Wii zagrają zarówno w profesjonalnego Tiger Woodsa, bardziej lajtowe Wii Sports, jak i w wykręcone jak świński ogon Pangya. Nieźle, jak na konsolę z dziewięcioma miesiącami na karku. I bardzo dobrze, że można wybierać, bo przyznam się, że zawsze uwielbiałem japońskie podejście do golfa. Zwariowane postacie, super strzały, kolorowe rozbłyski, dołki umieszczone w najbardziej nieprawdopodobnych miejscach – to mój żywioł. Nic dziwnego, że z Hot Shots Golf, Mario Golf, a nawet z mini gierką w Super Monkey Ball spędzałem długie godziny.

→I MACHNIJ CZY WCIŚNIJ?

Pangya jest bardzo podobna do wymienionych przed chwilą pozycji. Dodaje jednak kilka rzeczy od siebie – chociażby fabułę w Story Mode. Ale nie tylko. Za efektowne uderzenia na polu gracz otrzymuje tak zwane Pangya Points, które nieraz potrafią zadecydować o wygranej. Są też walutą, która przyda się w sklepie. Nie wspomniałem jeszcze, że jednym z ważniejszych elementów zabawy jest kustomizacja. Do wygrania bądź kupienia są setki czapeczek, koszulek, spodni, butów, ozdób i innych dupereli, które potem można założyć na wybraną postać. Taka nowoczesna zabawa lalkami. Na odblokowania czekają również zestawy kijów o specjalnych właściwościach, czy inne wspomagacze. Są tego całe tony, więc jeśli ktoś gustuje, przyssie się do Pangya! na całe tygodnie.

Golf na Wii nie mógł obejść się bez machania pilotem. Niestety, mimo uważnego i dobrowolnego przebicia się przez tutorial, jakoś nie mogłem się do niego przekonać. Proste Wii Sports wydaje mi się bardziej intuicyjne. Nie przekreśla to jednak gry, ponieważ bawić się można także przy użyciu przycisków. Czym prędzej włączyłem więc tę opcję i mogłem się skupić na wygrywaniu kolejnych dołków. A jest ich wystarczająco dużo, by bawić się samotnie przez wiele dni. Nie wolno też zapominać o multiplayerze. Szczególnie, że do zabawy wystarczy jeden kontroler, podawany z rąk do rąk. Zawsze to mile widziana opcja. Tak jak online, którego tu jednak zabrakło. Dziwne, gdyż gra wywodzi się z internetowej gry na PC.

Pangya! Golf with Style to solidny przedstawiciel tego dość niszowego gatunku. Mam na myśli golfa z przymrużeniem oka. Nie jest to miss piękności, ale radosne kolory i ciekawe projekty plansz cieszą oko, a dźwięki nie ranią uszu. Nic więcej nie jest konieczne, choć byłoby dodatkową zaletą. Dużo większe znaczenie ma na przykład fakt, że przeciwnik sterowany przez konsolę szybko wykonuje swe ruchy, przez co nie ma mowy o irytacji. Dlatego też mogę zapewnić, że choć gra mną nie wstrząsnęła, to jeszcze nie raz do niej z przyjemnością usiądę. Choćby na kilka dołków. Inna sprawa, że Wii Sports jest za darmo, a ustępuje produkcji Tecmo niewiele. No, ale bycie fanem egzotycznych gatunków gier musi mieć swoją cenę. ■■

OCENA 6.8/10

...ALE I TEN PRZYJMIEMY, JAKO WRÓŻBĘ ZWYCIĘSTWA

TENCHU Z

NAUKOWO WYKAZANO, ŻE MYŚLĄC TYLKO O CZYMŚ, MOŻNA WPŁYNĄĆ NA LOSOWE ZDARZENIA

txt: GRABARZ

XBOX 360

- Wydawca: Microsost
- Producent: From Soft
- Liczba graczy: 1-16

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Tony możliwości zabijania, monstrualny hipermarket z ubrankami, multiplayer.
ZŁE: Monotonia, liche sterowanie postacią, mały kąt widzenia, powtarzalność misji – obrzydliwie bezwstydna.
BRZYDKIE: Zachowanie FromSoftware względem użytkowników. Nieroby jedne.

GULASH: Powiedzmy sobie to wreszcie otwarcie – nic więcej z Tenchu już nigdy nie będzie. Kolejne gry, po pierwszych dwóch na PS one są już jedynie kalkami; nowych i ciekawych rozwiązań jak na lekarstwo, panuje ogólna bieda i odtwórczość. Seria żeruje już tylko na starych fanach.

Naprawdę. W eksperymencie rzucano kostką 1000 razy. Ci, którzy myśleli o tym, żeby wyrzucić 6, wyrzucali ją 169 razy. Ci, którzy nie chcieli jej wyrzucić (miało im wypaść cokolwiek), wyrzucali kostkę średnio 166 razy. Czyli „myśliciele" o 3 razy więcej. Mało? Ja tam grając w totka od dziś wolę myśleć, że wygram. Może trafię na jeden z tych trzech razy.

Przed wydaniem Tenchu Z na X360 też myślałem pozytywnie. Tym bardziej, że zdaję sobie sprawę, jak nierówną serią jest Tenchu. Pierwsza część, wraz z MGSem, powiedziała fanom gier co to skradanki (obie gry ukazały się w tym samym czasie). Teraz Tenchu Z rżnie bezwstydnie z tytułów, które wyszły przed nią. Czy to wygląda tak, jakby babcia podglądała wnuczki jakie robią sobie makijaże? Trochę tak, ponieważ zamiast wytyczać nowe trendy, ślamazarnie próbuje nadążać za rynkiem. Z lekka mnie to marszczy, co tu kryć. Wydawanie takiego tytułu przypomina nieco jazdę samochodem, kiedy patrzy się wyłącznie we wsteczne lusterko.

→| NICZYM DODA W GOLFIE

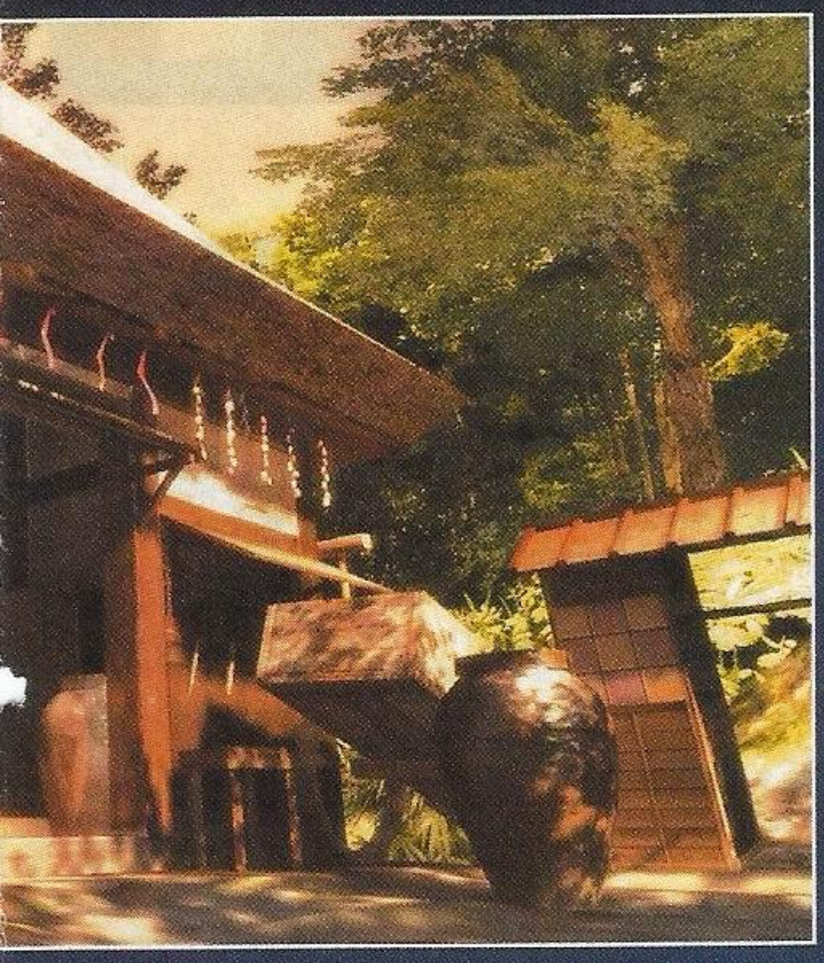
No dobrze. A czy wiecie na przykład, że wszystkim tym, co wyżej napisałem nie trzeba się przejmować? Tenchu Z jest taką grą, która – śmiało można powiedzieć – otrzymuje dwukrotnie wyższe recenzje od graczy, niż recenzentów. Tu jednak nic dziwnego, bo jeśli ktoś już ma grę, to zwykle dlatego, że ją lubi, a jak lubi, to zapłacił, a jak zapłacił, to się nie przyzna przed sobą tak od razu, że gra słaba, nie? Szczerze powiedziawszy Tenchu nie jest grą najgorszą. Jest po prostu przeciętniakiem. Jest jak koncert Dody na otwarciu kurortu w Kudowie. Niby to Doda, ale występuje w golfie, bo połowa audytorium ma rozrusznik serca.

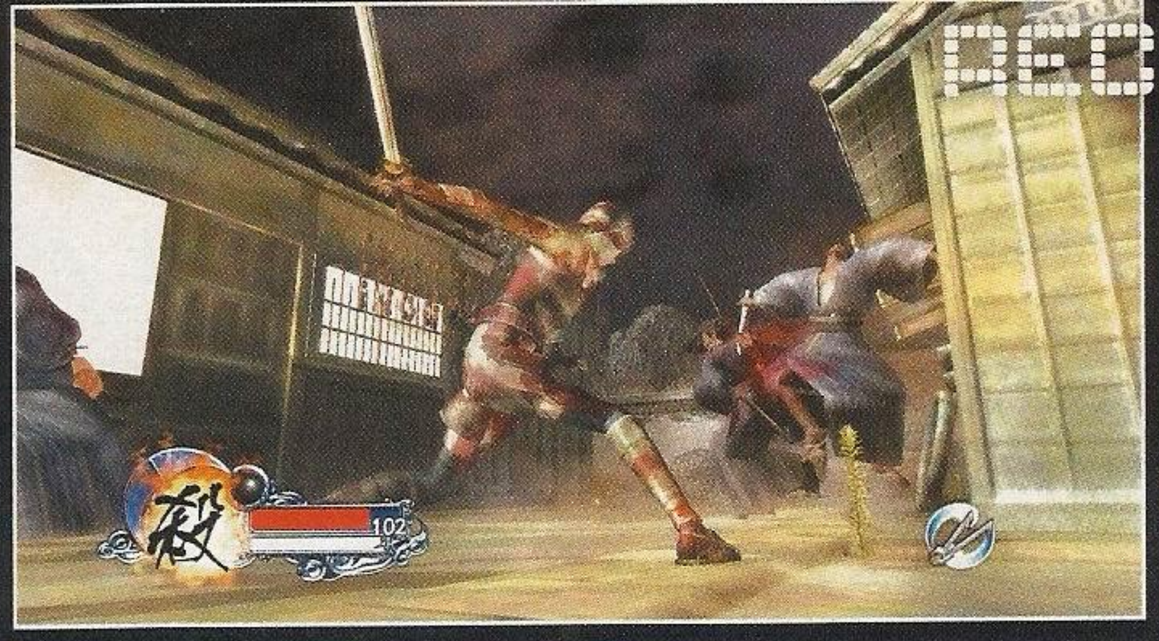
Historia – o dziwo – ta sama co zwykle. Jest grupa ninjasów, tym razem pod wodzą Rikkimaru, którego śmierć opłakiwaliśmy w pierwszej części, a potem powrócił w trzeciej „śnieżno-biały jak nigdy dotąd i pachnący lasem". Teraz juniorzy zajęli miejsce Rikkimaru i jako Shadows of Gohda piłują zęby kolejnej intrydze w masakrycznej liczbie 50 misji. Ideą gry była i jest skradanka. Bycie skradanką, tak, jak bycie ekskluzywną prostytutką, wymaga ogromnego taktu i delikatności. Tenchu Z przemyka zaś przez gatunek z gracją ślepej i chromej słonicy. Grafika jest 360tkowa, ale ledwo, ledwo się łapie. Wpuszczenie bump mappingu nie zrobi cudu tam, gdzie leży reszta. To prawda, są fajne, ciekawe projekty kolejnych poziomów, zabawne scenografie (na przykład dowiedziałem się, jak wyglądała samurajska ubikacja) i mnóstwo ciekawostek. Większość jednak została zerżnięta z poprzednich części, nikt zbytnio się nie męczył. Że biegamy po stromych daszkach, drzewach i „kanałami wentylacyjnymi", to nie będę się czepiał. Tak było w czasach onych i tyle. Ale okazuje się, że wtedy znano tylko jedną metodę na alarmowanie o obecności intruza (brzękadła rozpięte na sznureczku tuż nad ziemią), albo, że w wioskach kopano dziury bez dna – nie wiadomo po co. I w taką dziurę jak wpadniesz, umierasz. Od pierwszej części te dziury są i ciągle wyglądają tak samo.

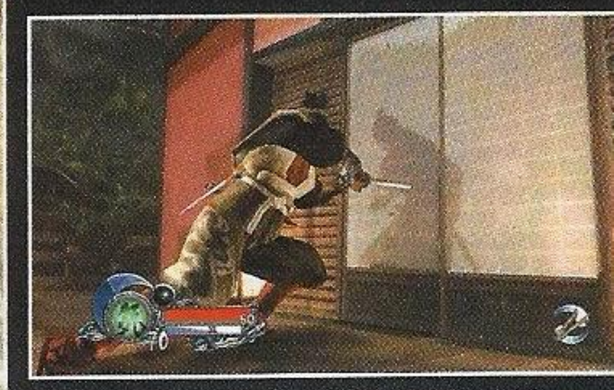
→| CO NA TO JADE?

Oczywiście są też elementy nowe, bądź też zapożyczone z poprzednich części elementy względnie nowe. Na przykład obficie prezentuje się sklep ze skillami i ubrankami. Mam wrażenie, że zapchano tym całe dostępne miejsce po oskryptowaniu gry. Może słowo o skillach. Otóż można zabijać wrogów mając broń dobytą, albo schowaną. Można zabić kilku na raz, jeśli stoją wystarczająco blisko, odpalisz just-frame'owego combosa, a ci ostatni zginą nim zauważą, że ci pierwsi już nie żyją. Szansa na spełnienie tych wszystkich warunków jest mniejsza niż szansa na to, że Jade Raymond (producentka Assassin's Creed) dowie się kiedyś o mnie i odwzajemni moje platoniczne (zakaszlał wyraziście) uczucie. No dobra, w trybie tutorialowym można raz trafić na możliwość wykonania tego combosa.

■ Kiedy zaczynamy grę, można ustawić wygląd własnej postaci. Może być facetem, albo babeczką. Starymi, albo młodymi. Z każdym dowolnym kolorem włosów. Do tego wybieramy ubranko. Moje ulubione to babeczka z biustem w bandażach i białą hakamą. Ale domyślam się, że będą amatorzy laski w stringach (to też możliwe), a zwłaszcza jej schlapanych podczas walki krwią pośladków. Jeśli Was to nie kręci, to znaczy, że jesteście za mało japońscy. Skoro jest taka opcja w grze, to znaczy, że są i amatorzy. Każdy, kogo to nie podnieca, powinien sadzać swoją dziewczynę w ketchupie na 10 minut dziennie, aż się przyzwyczai.







■ Oczywiście największym wabikiem, oprócz całej ninjowskiej otoczki, zawsze były stealth kille i nie brakuje ich tutaj w hurtowych ilościach. Ba, są nawet grupowe ciche mordy...

TENCHU JEST JAK KONCERT DODY NA OTWARCIU KURORTU W KUDOWIE. NIBY TO DODA, ALE WYSTĘPUJE W GOLFIE, BO POŁOWA AUDYTORIUM MA ROZRUSZNIK SERCA

Obłożenie pada też nie należy to najwybitniejszych. Przyciskanie (just-frame znowu) jednocześnie triggera w joypadzie do 360tki wraz z przyciskiem jest nie lada wyzwaniem. Zwłaszcza w trakcie walki. Aha – jeśli nie macie telewizora HD, nieco czasu spędzicie próbując rozszyfrować maleńkie napisy w opcjach, które informują co macie pod czym zbindowane. Można też zabijać przeciwników w duecie (opcja multiplayer pozwala przechodzić misje z kolegami). Z początku może to i kręci, ale potem naprawdę szkoda czasu. Największym jednak dramatem Tenchu Z jest sterowanie. Bohaterowie nie potrafią stanąć w miejscu, kiedy biegną. Ślizgają się, zataczają, zawadzają o obiekty, które w fizyce gry są większe, niż w optyce. Na przykład zwieszasz się na płocie i próbujesz przejść nad latarnią, którą masz pod nogami. Niestety. Nie da się. Mimo, że postać ewidentnie wisi nad latarnią i mogłaby sobie przejść, tym razem nie ma szans. Widać jest jakieś staro-ninjaskie przysłowie „Kto nad latarnią przechodzi, nie będzie mieć dzieci" czy coś takiego. Ewidentnie jakaś fobia. Nie wnikam.

Po jakimś czasie zaczynasz się już jednak orientować gdzie iść można, a gdzie nie. Tym bardziej, że w grze jest z pięć różnych środowisk bezwstydnie przeplatanych przez całą historię. Tak jakby ktoś wziął edytor, wsadził pięć rodzajów otoczenia i bawił się klockami. Ech... Nawet lepiej. W pewnym momencie są dwie takie same mapy pod rząd. Chyba to 16 misja jest. Masakra mózgu, szał macicy. Dołóżmy jeszcze do tego fakt, że w 90 procentach misji robi się to samo (zabija głównego złego) i mamy cud z FromSoftware. Próby pograna w multi kończą się normalnymi jajami. A jaja to ja lubię, ale nie do kolan. Gość, z którym gnasz, dzięki łagom dosłownie teleportuje się przez level, tam łapia go strażnicy, a na pytanie jak to się stało, odpowiada, że jak tu szedł, nikogo nie było. Pojawili się dosłownie na nim. Super.

Kontakt kogoś, kto nie miał wcześniej styczności z serią, będzie traumą, którą trzeba długo leczyć. Następnie ta osoba zadzwoni do wszystkich, którzy zachwalali mu serię Tenchu i zerwie z nimi znajomość. Tytuł na pierwszy kontakt wyszedł po prostu słabo.

→| GRAĆ? NIE GRAĆ?

Ale ja gram w Tenchu od pierwszej części. I jak na to patrzę z perspektywy czasu? Końcówkę recenzji postaram się poświęcić graczom, którzy już Tenchu znają. Bracia... Nie jest dobrze. Pierwsze półtorej godziny to nauka gry. Weźcie taki przykład – wciśnięcie prawej gałki, to celownik haka na lince, a lewy „mały" trigger to wypuszczenie. Gdzie tu logika? Trzeba się ostro nauczyć na pamięć. Fakt, że wciśnięcie lewej gałki powoduje przyklejanie się do ściany, uniemożliwia płynne odklejenie się i kierowanie postacią w tym samym momencie. Dodajmy jeszcze, że pole widzenia jest znacznie mniejsze niż w poprzednich tytułach, przez co przeciwnicy czasem włażą nam z boku na głowę. Niby na przykład można się wychylić z daszku i spojrzeć czy ktoś stoi pod nim, ale pole widzenia jest tak mikre, że i tak nic nie widać. To co się wyczynia z cieniami, w którą stronę lecą, na co padają, to już jest hazard. Po dwóch godzinach płynnie operowałem ludzikiem, by zorientować się, że nic nowego się w grze nie dzieje. Czułem się jak bym cały czas robił jedną wielką mapę. Tym bardziej, że nie używam zbyt wielu przedmiotów – napojów leczących (gdyby walka z bossem była długa), ryżu, który wywabia samurajów z ich stanowisk oraz haka na lince. Wszystko. Tak sobie popijając kawkę i leżąc przed konsolą można przy Tenchu Z spędzić cały wieczór. Ale broń Boże się angażować.

Ja bym jednak tego tytułu unikał. Są zastępstwa, będzie ACreed – Tenchu naprawdę rozczarowuje. Chyba, że ktoś kocha ninjasów, jak dziewczynka z reklamy kocha kucyki. No to wtedy nie ma przebacz. Ale na własną odpowiedzialność, hehe... ■■

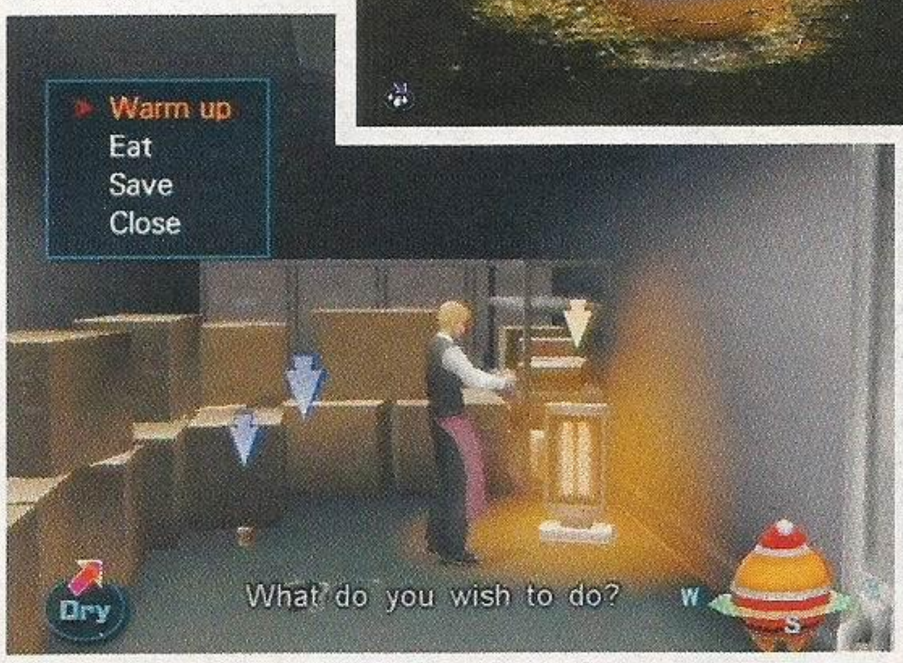
OCENA 6.0/10

ZAMACH BYKA, STRZAŁ KRÓLIKA

INTERFEJS

Teraz ramka z energią wzbogaciła się o system zerżnięty ze Splinter Cell, czyli czujnik światła. Jest tam poziomy suwaczek, który pokazuje jakie jest natężenie światła w miejscu, w którym się znajdujemy. W miejscach bardzo ciemnych odkrycie nas jest praktycznie niemożliwe, nawet jak się przejdzie tuż obok. Logiczne, prawda? No ciemno, to idzie się po omacku. W porządku. Ale słuchajcie tego. Otóż można mieć wdzianko o dowolnym kolorze i niewiele to zmienia. Moja ninjaska jest na przykład biała, ale cienie kryją ją namiętnie. Skrzętnie więc korzystam z tej możliwości i staję sobie do połowy w krzakach. Po plecach mizia mnie światło lampionu. Podchodzi strażnik. Dostrzega mnie. Ja kucam (wskaźnik światła pokazuje, że jestem w miejscu ciemnym jak tyłek zakonnicy). A co robi strażnik? Odchodzi sobie, gdyż zniknąłem. Proste. Jest też miernik poziomu hałasu, jaki robimy. I mój ulubiony radar, który im wyższą podaje liczbę, tym przeciwnik jest bliżej. Oprócz tego życie i stan „zaalarmowania" środowiska, jak zwykle.

■ Animacja postaci wypada kulawo i sztywno. W grze, gdzie woda gra jedną z głównych ról, powinna ona wyglądać co najmniej dobrze, jednak i tu niemiła niespodzianka – prezentuje się ona nędznie.



RAW DANGER

SURVIVAL ADVENTURE?

txt: GANON

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Agetec
- Producent: Sonic Team
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Fabuła i uwikłanie wszystkich losów z losami każdego z osobna.
ZŁE: Grafika, nomen omen, przedpotopowa.
BRZYDKIE: Nuda, nuda. Za mało tu miodu i akcji, by sprzedać naprawdę sprawnie prowadzoną fabułę.

GULASH: Lubię takie dziwne japońskie wynalazki. Ta gra, podobnie jak jej protoplasta, jest całkiem udana, ale miejcie świadomość, że to produkcja klasy B i powyżej pewnego poziomu po prostu nie podskoczy. Mimo to gra się całkiem fajnie.

Tak się zastanawiam właśnie, czy określono dla tego typu gier już jakąś sprecyzowaną kategorię, czy też z braku laku, to znaczy tytułów, które dałyby się podciągnąć pod ten podział, jeszcze nikt się o takową nie pokusił? Do tej pory mieliśmy styczność z tylko jedną tego typu pozycją, a konkretnie z Disaster Report, również na PS2. Ukazała się w 2003 roku nie robiąc jakiejś furory, ale też nędza to nie była (więcej w ramce). Ot, gra w porywach dobra, okraszona ciekawą konwencją i kilkoma niezłymi pomysłami. **Raw Danger** mieni się jako duchowy spadkobierca pozycji u nas znanej jako S.O.S The Final Escape.

→I OD ŻAKA DO BOHATERA

Rzecz rozgrywa się w nawodnej metropolii, zwanej Del Ray. Są Święta, a prace nad wielkim projektem tej wspanialej aglomeracji praktycznie dobiegły końca – wyprawiono więc wielkie przyjęcie dla wszystkich prominentów, możnych mieszkańców, władz oraz, oczywiście, dla prasy. I tu wkraczamy my, przejmując kontrolę nad Joshuą Hartwellem, biednym studenciakiem (skąd my to znamy...), który musi dorabiać jako kelner na wspomnianej imprezie. Dostajemy wytyczne, by podać jakieś dania, przynieść burmistrzowi szklankę wody, odnaleźć przepis szefa kuchni i tego typu upierdliwe drobiażczki.

Czar jednak pryska, arkadyjska mieścina stoi przed śmiertelnym zagrożeniem – groźbą unicestwienia przez powódź. Wielkie, niszczące uderzenie powoduje, iż miasto trzęsie się w posadach. Należy ewakuować wszystkich obecnych – a ich ucieczką mamy się zająć my, jako członek personelu. I tu zaczyna się cała zabawa. A to musimy pobiec i przynieść drabinę, uszczelnić jakieś drzwi, by woda nie zalała całego pomieszczenia, odszukać kogoś, kto ugrzązł pod stertą metalowych szafek, przeprowadzić zabłąkaną owieczkę na drugą stronę rwącego nurtu, etc. Rozgrywka w głównej mierze opiera się na łażeniu i szukaniu przedmiotów, które ułatwią nam przedostanie się dalej oraz na walce z siłami natury. Przyjdzie nam balansować na kładkach, kurczowo trzymać się poręczy, by nie runąć w przepaść, skakać na złamanie karku i tak dalej. Irytującym wydawać się może fakt, iż w niektórych okolicznościach nie możemy obracać kamery, co mogłoby znacząco ułatwić nam zadanie.

→I ZAGMATWANE LOSY

Duży wpływ na rozgrywkę ma z kolei ikonka symbolizująca temperaturę ciała naszej postaci. Gdy za długo przebywamy w wodzie, lub gdy jakiś przypływ H2O z impetem zwali nas z nóg i pogrąży w swej otchłani, to kiedy uda nam się już z tego wyjść cało, będziemy ledwo ciepli. Co powoduje, iż np. tracimy możliwość biegu, a tym samym stawiania czoła powodzi, której łatwiej będzie nas zdmuchnąć. Gdy temperatura spadnie drastycznie, grozi nam śmierć. By się ocieplić, możemy używać paneli podgrzewających, ognisk, piecyków (przy których również możemy się sejwnąć), bądź gotując sobie szamę. Przydatny w tej mierze może się okazać także ekwipunek, jak choćby płaszcz przeciwdeszczowy.

Klawą sprawą jest natomiast ukazanie fabuły. Otóż, Joshua nie jest jedynym bohaterem **Raw Danger**, do dyspozycji oddani nam zostaną między innymi Amber Brazil – laska podejrzana o morderstwo (słusznie czy nie, przekonacie się sami), która popylać musi w kajdankach, co redukuje jej zwinność (a dodatkowo ganiana jest przez stróżów prawa, co wymusza na niej skradankę i ukrywanie się). Dalej, Pan Taksiarz, który uciekać będzie przed potopem w swojej taryfie i kilku innych. Fajoski patent polega na tym, że to, co zrobimy jako jeden z bohaterów, ma wpływ na drugiego, na ich wspólne relacje, na to, jak potoczy się dalej historia. Takie splecienie ich losów daje wrażenie rzeczywistego brania udziału w rozwoju scenariusza.

→I SUROWY WYGLĄD

Graficznie jest średnio. Wychodzi raczej z tego kolejny argument dla tych, którzy pomstują na PS2, iż nie jest ona w stanie wycedzić z siebie porządnej jakości tekstur. Oprawa dźwiękowa również jest czerstwa – w ogóle była tam jakaś muzyka? Nie pamiętam, prawdę mówiąc. Do tego sztywne, dziadowskie dialogi. Lektorzy do odstrzału.

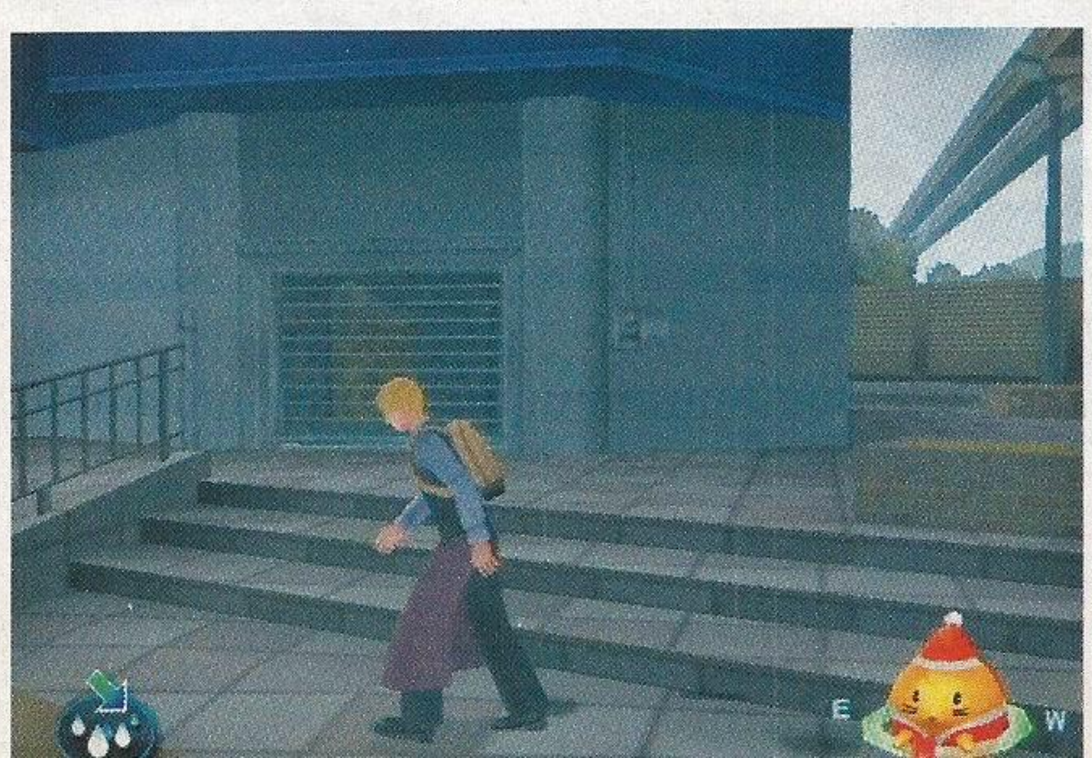
Koncepcja gry jest oryginalna, choć rozgrywka jest nieco schematyczna i monotonna – ile można szukać i podchodzić do kolejnych przedmiotów, sprawdzając czy da się z nimi wejść w interakcję, ile można babrać się w wodzie i stawiać opór rwącym nurtom? Ile można uczestniczyć w drętwych, jak techniawka w remizie, dialogach? Pomysł na **Raw Danger** zaiste zacny, jednak wykonanie skopane. Jeśli jednak ciągnęło Was do Disaster Report i tego typu produkcje Was kręcą, to możecie atakować. Potrzeba też, aby Wasz układ odpornościowy mógł strawić badziewną grafikę, bo fabuła jest git. ■■

OCENA 5.0/10

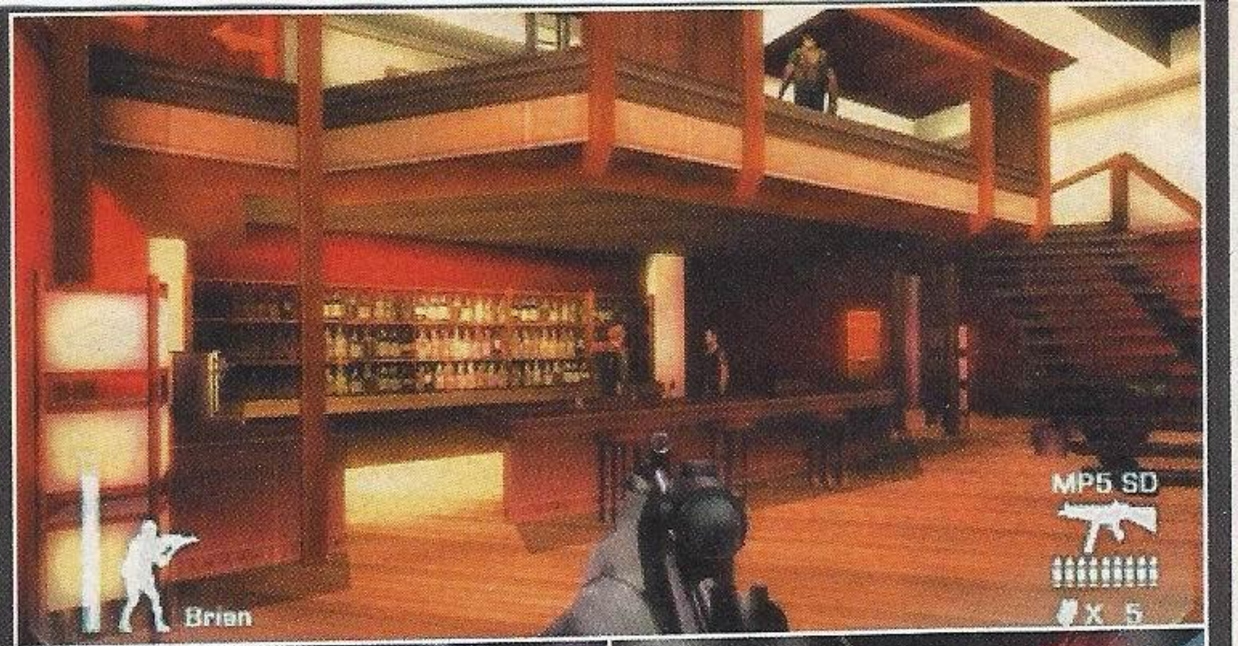
KATASTROFA TO NIE JEST, ALE NIC PORYWAJĄCEGO TEŻ

DISASTER REPORT...

...ukazało się w Europie pod tytułem S.O.S The Final Escape. Akcja rozgrywała się na sztucznej wyspie, którą dewastują trzęsienia ziemi. Kierowaliśmy poczynaniami młodego reportera – naszym zadaniem, prócz oczywistego przetrwania, omijania gruzów spadających z rozpłatanych budynków, uciekania przed kolejnymi uderzeniami sejsmicznych fal niszczących pobliski krajobraz i wszelakie konstrukcje, było również dochodzenie, w jaki sposób doszło do tej tragedii. By na Starym Kontynencie i w Kraju Hamburgerów gra się lepiej przyjęła, pozmieniano niektóre nazwy miejscówek, stroje bohaterów czy wręcz kolory ich fryzur. Ostatecznie Disaster Report nie okazał się pozycją złą, ale, co tu dużo gadać, do porywających też było trudno ją zaliczyć. Ważne, że można było uświadczyć garść fajnych patentów.



■ Spora liczba postaci, których losami pokierujemy, pozwoliła autorom na stworzenie ciekawego i wielowątkowego scenariusza.



RAINBOW SIX: VEGAS

JAK UMIERAĆ, TO TYLKO W MIEŚCIE NEONÓW!

txt: MATT

PSP

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Headshoty są fajne, grafika nienajgorsza, płynność niczego sobie i rozgrywka interesująca.
ZŁE: Krótka, bardzo okrojona w trybie multiplayer, zbyt skomplikowane sterowanie.
BRZYDKIE: Ludziki w tej grze wyglądają paskudnie i jednolicie. Wybacz Shawn, że wziąłem cię za terrorystę... Miałeś taką samą gębę.

GULASH: Istnieje szansa, że po zdjęciu blokady z procesora PSP, przenośne shootery fpp nabiorą nowego blasku. Póki co trzeba po prostu wyrozumiale pamiętać, że to najbardziej wymagające gry na rynku, a handheld Sony to... handheld. Ta gra jest przeciętna.

Mit o tym, że PSP nie nadaje się do strzelanin fpp powoli umiera. Doskonale udowodnił to przenośny Medal of Honor Heroes i jeśli szukacie mocnej strzelanki na przenośną konsolę, to lepszego tytułu po prostu nie znajdziecie. Dziś jednak pora zająć się kolejnym „dużym" shooterem na PSP. Na wstępie od razu musicie wiedzieć jedno – w przenośnym Vegas drzemie potencjał tego wielkiego, ślicznego Rainbow Six na X360 i PS3. Przed Wami mnóstwo fajnych zadań pokroju odbijania zakładników, rozbijania siatek terrorystycznych i odstrzeliwania terrorystom podstępnych głów.

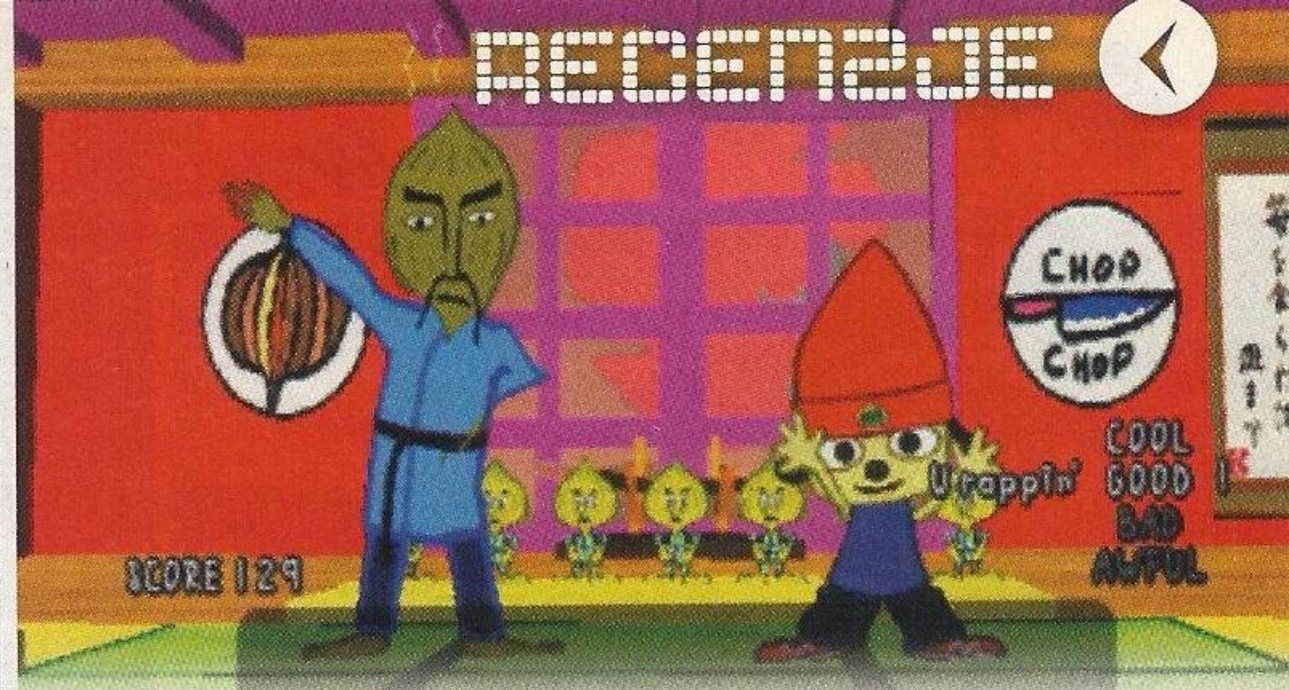
Grę napisano zupełnie od podstaw – Ubi nie mogło pozwolić sobie na zwykłą konwersję z maszyn nowej generacji. Mimo iż przenośne Rainbow Six również zabierze Was na misję treningową do Meksyku, a potem na stałe osadzi w Vegas, te gry to dwie różne bajki. Brak drugiego analogowego drążka w PSP Ubi postanowiło rozwiązać przyciskami geometrycznymi, co tym razem mocno skomplikowało całe sterowanie. Kiedy podejdziecie do ściany, widok automatycznie przełączy się w tryb tpp, ukazując Wam sylwetkę komandosa. Jeśli w tym momencie zechcecie przekraść się wzdłuż ściany, wyjrzeć zza winkla, włączyć noktowizor, wycelować przeciwnikowi w łeb i oddać celny strzał, to może okazać się, że nie starczy Wam palców. PSP chyba do końca konsolowego życia cierpiało będzie z powodu braku prawego analoga – brakuje go głównie w taktycznych shooterach, gdzie oprócz strzelania trzeba jeszcze przełączać się pomiędzy rozmaitymi urządzeniami, obsługiwać snajperkę, przyklejać się do ścian i przekradać za plecami wroga. Aha, płytka UMD pozwoliła Ubi upchnąć raptem pięć misji, po wykonaniu których gra wyświetla napisy końcowe. Pięć misji! Rozumiem, że przenośne gry powinny być szybkie i mało skomplikowane, ale bez przesady... przecież ja ukończyłem R6 w dwa wieczory, w dodatku w samochodzie na parkingu, kiedy czekałem na żonę wychodzącą z pracy.

Zapomnijcie o dowodzeniu ekipą najemników, wydawaniu rozkazów wirtualnym pomocnikom, itp. Rainbow Six Vegas ma tylko dwóch bohaterów (Brian Armstrong – bojówkarz i Shawn Rivers – snajper) pomiędzy którymi przełącza Was scenariusz. I tylko on. Grafika ma swoje mocne momenty, choć tak długo, jak procesor PSP zasuwał będzie w 222 MHz nie spodziewajcie się cudów. Zarówno bohater, jak i przeciwnicy są ubogo animowani, a wszystkie wazony, butelki, skrzynki i inne miękkie elementy otoczenia są z urzędu kuloodporne. Podejrzewam, że głównie dzięki temu R6 pracuje w stałych (choć nie zawsze) 30 klatkach animacji na sekundę.

Będę brutalny. Ja bym przenośnego Vegas nie kupił i w prezencie też nie chciałbym go dostać. I choć naprawdę gra potrafi wciągnąć jak tornado, to sterowanie może przyprawić o łzy! ■■

OCENA 6.6/10

NIE KONWERTOWAĆ MI TAK SHOOTERÓW NA PSP!



PARAPPA THE RAPPER

RAPER, KTÓRY NIE RYMUJE O BLOKOWISKACH

txt: MATT

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Mistrz Cebula i jego kung fu hip hop! Usłyszycie go raz i już na zawsze zapadnie Wam w pamięci!
ZŁE: Zbyt precyzyjny system zabawy, kiepsko wpleciona i słabo zrozumiała fabuła, tylko 6 piosenek.
BRZYDKIE: Wstawki FMV... scyzoryk sam otwiera się w kieszeni... mamy erę FFVII: Advent Children!

GULASH: Dziesięć lat temu Parappa, Chop Chop Master Onion i Prince Fleaswallow dawali niezły wycisk palcom – od tej pory jednak gry muzyczne przeszły sporą ewolucję. Pewnie, że w dalszym ciągu jest zabawnie, ale ta gra powinna kosztować masymalnie 50 złotych. Czas Parappera minął.

Sięganie po gry muzyczne sprzed dziesięciu lat i wrzucanie ich na PSP jest raczej ryzykowne – tym bardziej, gdy ekipa nie zawraca sobie głowy projektowaniem lepszej grafiki, ciekawszych rozwiązań, czy aktualizacją ścieżki dźwiękowej. Zgodzicie się, że rynek gier video to nie antykwariat, a miejsce starych gier jest w starych pismach. Niestety, po odpaleniu przenośnego Parappy momentalnie czuje się jego dziesięcioletni staż i powiew zatęchłego emeryta. Na płycie UMD znajdziemy te same piosenki, teledyski, postacie i zasady rozgrywki, z którymi mocowaliśmy się przed dziesięcioma laty.

No, ale do rzeczy. Być może dekadę temu **Parappa the Rapper** miał monopol na gry muzyczne i bawił nas do upadłego, ale dziś musi zmierzyć się na PSP z mocarną konkurencją. Na tle takich potworów, jak dwie części DJ Max Portable, czy Gitaroo Man Lives, psi raper prezentuje dość przeciętnie. Po pierwsze, tu jest raptem sześć piosenek. Zgłębicie je i na tym zabawa z Parappą się skończy. Poważnie. Ci z Was, którzy mają dostęp do bezprzewodowej sieci, mogą skorzystać z opcji „download" i zaimportować do gry dodatkowych osiem kawałków, ale na tym naprawdę koniec. Po drugie, zapomnijcie o łatwym do przyswojenia systemie gry. **Parappa the Rapper** to tytuł muzyczny, więc podobnie jak 99 procent tego typu gier polega na grzmoceniu w klawisze konsoli w odpowiednich momentach. Problem w tym, iż nie do końca wiadomo, kiedy w te przyciski tak naprawdę uderzać. Mimo iż niejedną grę muzyczną w życiu widziałem, to tak nietolerancyjną zabawką, jak Parappa, bawię się po raz pierwszy. Jeśli interesuje Was granie na poziomie normal, to wiedzcie, że kombinacje klawiszy wybijać będziecie z dokładnością co do jednej milisekundy! Spóźnijcie się lub wciśnijcie coś za szybko, a gra momentalnie podziękuje Wam za współpracę. Moim zdaniem powinna być albo większa tolerancja na błędy, albo dokładniej zasygnalizowane momenty, kiedy dusić przyciski. Bez tego Parappa jest całkiem trudny i mocno irytujący. Ale są też plusy. Ani ścieżka dźwiękowa, ani oprawa graficzna z pogranicza wycinanki nie zestarzały się przez tych dziesięć lat praktycznie w ogóle. Załóżcie dobre słuchawki, a utwory zarymowane przez mistrza Cebulę i resztę ekipy zrobią z Was miazgę! Jest aż tak dobrze!

Generalnie Parappa śmierdzi naftaliną, bo nikt z Sony nie postarał się, aby było inaczej. Jeśli jednak nie przeszkadza Wam ultradokładny system wybijania rytmu i nie przeraża Was dziesięcioletni, archaiczny interfejs gry, to TE kawałki wynagrodzą wszystko. ■■

OCENA 6.5/10

DZIŚ PIES W CZAPCE WALCZY O RESZTKI SPOD STOŁU

mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

HARRY POTTER AND THE ORDER OF PHOENIX

■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Electronic Arts ■ Ocena: 5/10

Na początku jak zwykle przyzwyczaić się trzeba do chrupiącej animacji. Widząc jak płynny potrafi być Ratchet, czy Daxter jestem stanowczo za biciem nieudolnych programistów po łapach. Zapomnijcie też o świetnym systemie rzucania czarów. PSP nie ma prawej, analogowej gały, więc aby wykrzesać magię, należy przytrzymać przycisk R i zakręcić analogiem. Jak bardzo cierpi na tym celowanie i dynamika gry, nie muszę wspominać. Aha, korytarze Hogwartu są totalnie opustoszałe. Szkoda czasu – lepiej na PS2. [mat] ■■

TRANSFORMERS THE GAME

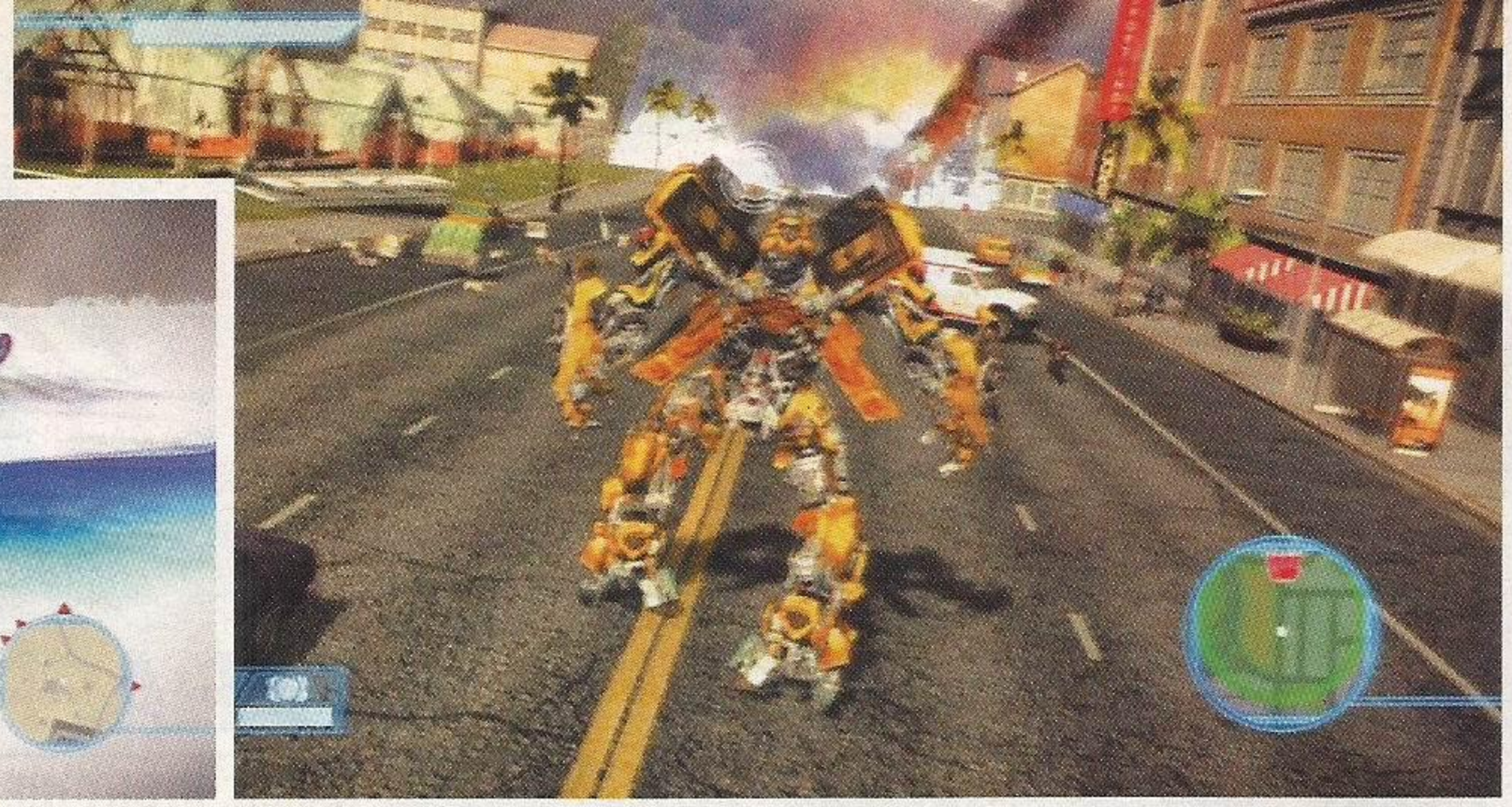
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Activision ■ Ocena: 3/10

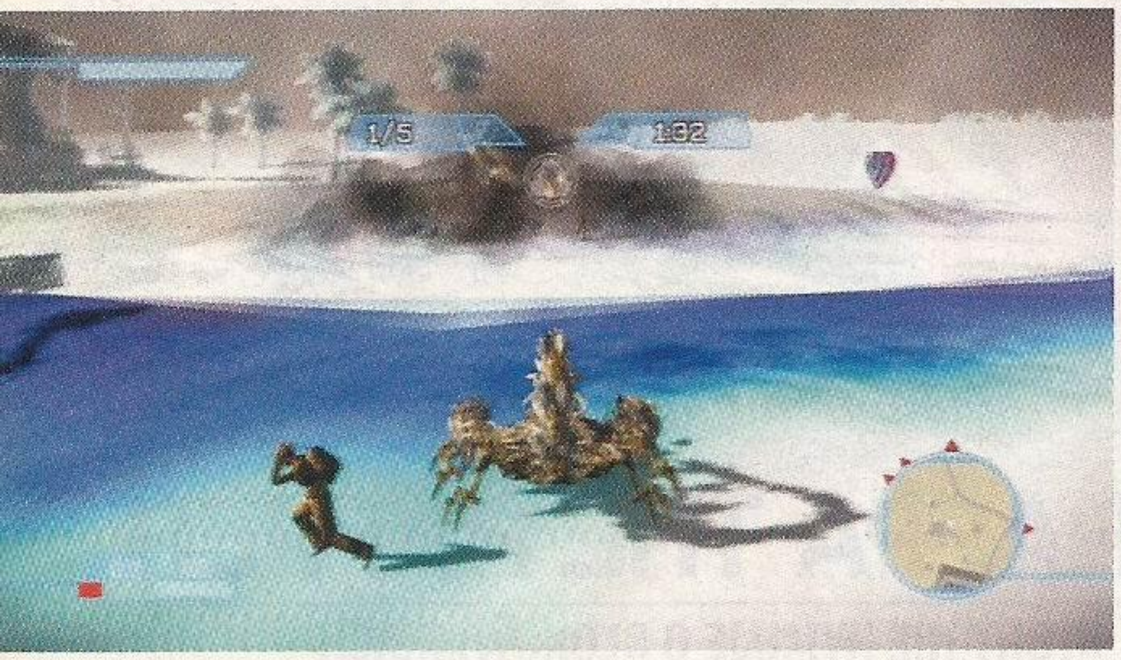
W grze można sterować robotami, które nie pojawiają się w filmie. Animacja chrupie, a w niektórych momentach brakuje jej w ogóle. O ile jednak roboty wyglądają w miarę normalnie, tak już otoczenie poraża brakiem szczegółów, czy urozmaiceń. Popsuto jednak rzecz najważniejszą – walkę! Jedna gała analoga to za mało (przynajmniej dla tych programistów) aby sprawnie połączyć auto-namierzanie przeciwnika i omijanie jego ognia. Dostajemy niegrywalny, chrupiący tytuł... Amen. [mat] ■■

LEGEND OF THE DRAGON

■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Southpeak ■ Ocena: 2/10

Z dwojga skośnookich bliźniaków, Ang (ten dobry) wybiera drogę światła i prawdy, a Ling (ta niedobra) tonie w ciemnościach i czci demony. Ang szanuje swojego mistrza i w pocie czoła doskonali sztukę walki, zaś przegrana i poniżona w pojedynku Ling poprzysięga zemstę i generalnie czuje się nienajlepiej. Powiem krótko – z dala od tej gry! Ktoś wpadł na pomysł, aby z całkiem fajnego anime zrobić prostackie do bólu mordobicie na PSP. Gama ciosów składa się z aż jednego ciosu pięścią, kopnięcia i jakiegoś specjału. [mat] ■■





TRANSFORMERS THE GAME

GDYBY MICHAEL BAY I STEVEN SPIELBERG PRZERZUCILI SIĘ NA PRODUKCJĘ GIER VIDEO...

txt: GULASH

PS2 | PS3 | X360 | Wii

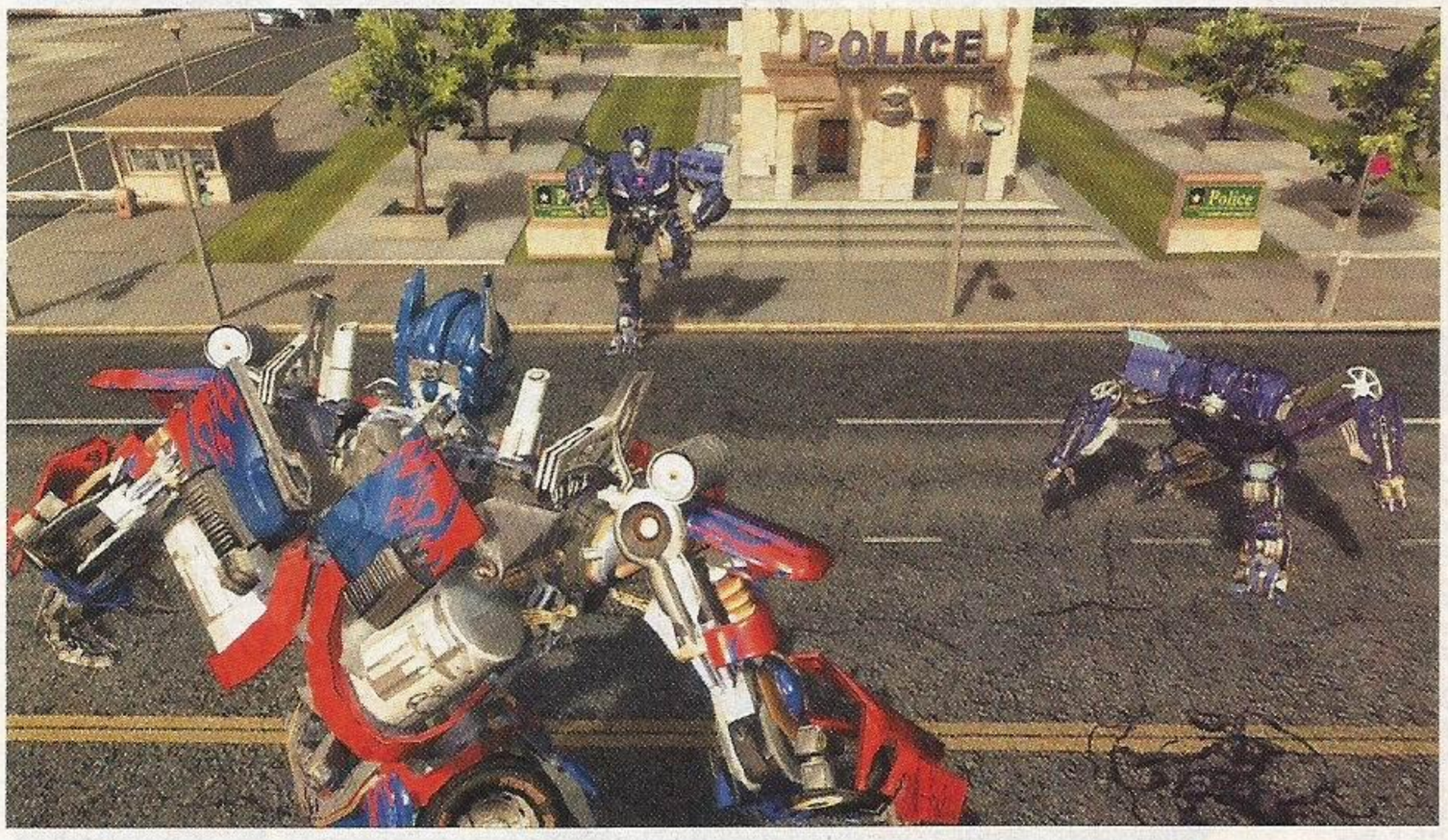
- Wydawca: Activision
- Producent: TTales
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Kapitalne modele robotów, trzęsąca się kamera, możliwość zdemolowania absolutnie wszystkiego, no i Transformersi!
ZŁE: Zły do szpiku kości jest Megatron. Czasem chaos, trochę zasysa sterowanie samochodami, gra jest raczej prosta i schematyczna.
BRZYDKIE: Morda Megatrona jest naprawdę paskudna.

MARCLLUS: Gra o Transformersach ani mnie ziębi, ani grzeje. Podobnie jak stareńka kreskówka z robotami. Co innego jednak, gdy widzę trailery filmu – megarozwałka z obowiązkowymi super pościgami na autostradach, z których słynie Michael Bay – pamiętacie Bad Boys 2? Tu będzie jeszcze efektowniej! A gra? Jak gra, fajne są w niej tak naprawdę tylko modele robotów, ich animacja i transformacje. Dla fanów – mus.

W połowie sierpnia do naszych kin nareszcie trafi najbardziej odpicowany efektami specjalnymi film tego lata i powiem szczerze, że nie mogę się doczekać wizualnej orgii, jaką zafundują nam za cenę biletu do kina Michael Bay i Steven Spielberg. Ja wiem, że fabuła będzie cienka jak drut, ale nie po to wybiorę się do kina. Chcę zobaczyć wielkie, gigantyczne roboty naparzające się ze sobą do upadłego i roznoszące w pył miasta. W międzyczasie sprawdzam oficjalną grę na podstawie filmu, licencjonowaną do tego stopnia, że w role Optimusa i młodego Sama, który dziwnym trafem zostaje wplątany do walki Autobotów z Decepticonami, wcielają się aktorzy z kinowego hitu. Jednak, co ciekawe, pod Megatrona głos podłożył niejaki Frank Welker, znany Wam być może z animowanego serialu o Transformersach, a nie Hugo Weaving, który zrobił to w filmowej megaprodukcji.



→I OPTIMUS MÓWI: KUP TĘ GRĘ

Pierwszą rzeczą, jaką rzuca się w oczy po uruchomieniu gry i przebiegnięciu kilku metrów jako Bumblebee lub Blackout, jest fachowy efekt trzęsącej się kamery. Normalnie czuć, że to wielkie roboty, pod krokami których ziemia dosłownie drży. Druga rzecz, na którą zwrócicie uwagę, to całokształt grafiki i ogólnie oprawy. Paradoksalnie, gra wygląda najlepiej na konsolach odchodzącej generacji, bo i pewnie była w zamierzeniach opracowywana pod nie, a potem konwertowana w locie do wyższej rozdzielczości. Wieść niesie, że trójwymiarowe modele robotów zespół Traveller's Tales otrzymał bezpośrednio od Industrial Light & Magic, która to ekipa opracował przecież wszystkie efekty w filmie. Nie wiem czy tak było, ale roboty są faktycznie wykonane wręcz obłędnie – olbrzymie konstrukcje zajmują często trzydzieści procent ekranu, a ich animacja to majstersztyk. Otoczenie znacznie ustępuje maszynom, choć też można na nie patrzeć bez specjalnego krzywienia się – najważniejsze, że jest całkowicie do rozwalenia, zaczynając od domów i wszelkich budowli, przez roślinność, aż na ruchomych elementach pokroju samochodów kończąc. Naturalnie Autoboty chcą chronić ludzi, więc specjalnie nie można pofolgować sobie przy kolejnych walkach, bo zobaczymy napis „chapter failed". Takiego problemu nie ma, gdy gramy Decepticonami – część misji polega na totalnej destrukcji i eksterminacji, więc wszyscy fani niszczenia będą wniebowzięci. Transformersi zmieniają się z robotów w przeróżne pojazdy mechaniczne – Autoboty głównie w samochody, zaś Decepticony wiodą prym w przestworzach. Blackout, którym zaczynam kampanię Decepticonów, zmienia się na przykład w śmigłowiec bojowy i potrafi wystrzelić małego (w skali megarobotów) mechanicznego skorpiona potrafiącego przeciskać się pod piaskiem. Oczywiście botów jest więcej, w tym naturalnie sami bonzowie w postaci Optimusa Prime i Megatrona.

Struktura gry sprawia wrażenie otwartego świata. Ale tylko sprawia. Co prawda można połazić sobie trochę między misjami, ale tak naprawdę nie ma, poza szukaniem bonusów, co robić. Same misje to pościgi, obrona wyznaczonych celów, ataki na bazy i takie tam; zarówno w postaci robota, jak i jego ziemskiej formie, czyli na przykład samochodu. Gra się fajnie – sterowanie jest dobrze rozplanowane i intuicyjne, a obie kampanie można ukończyć w sześć, może siedem godzin. Multiplayera nie stwierdzono.

→I MEGATRON: ALE NA KTÓRĄ KONSOLĘ?

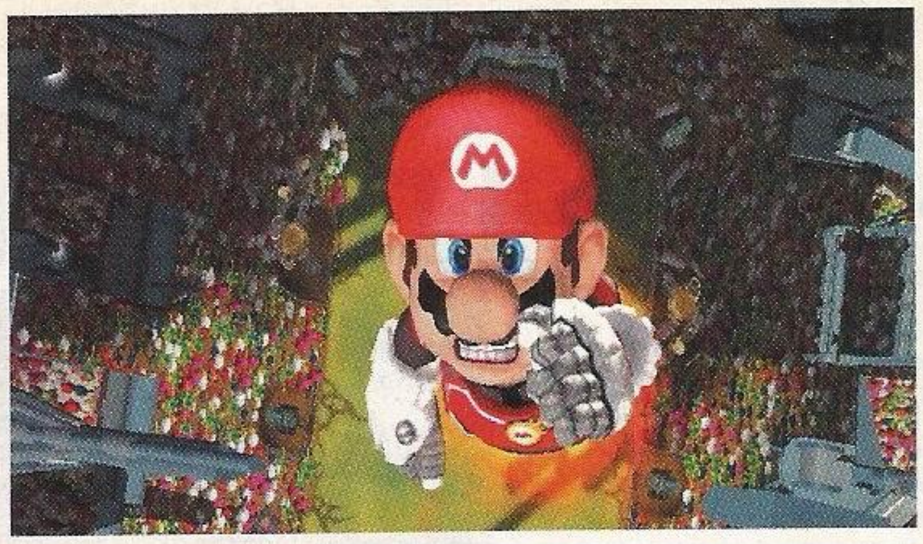
Różnice między wersjami na różne konsole są minimalne. Oczywiście na next-genach grafika jest ładniejsza, ale nie stanie ona do równej walki z najlepszymi. Zła, z drugiej strony, też nie jest. Xbox 360 ma swoje achievementy, w wersji na PlayStation 3 można sterować pojazdami latającymi przy pomocy sixaxisa, Wii jak Wii – jest machanie pilotem. A na PS2 jest... cóż, dobrze, że ta gra w ogóle jest. Jak każda inna. O ile na next-genach nie ma się czym specjalnie podkręcać, na peesdwójce to całkiem solidny i porządny licencjonowany tytuł. Tu nie ma nic głębokiego – to raczej prosta i przyjemna, luzująca zabawa wielkimi robotami. ■■

OCENA 6.5/10
ZABAWNA, CHOĆ NIE BEZ WAD

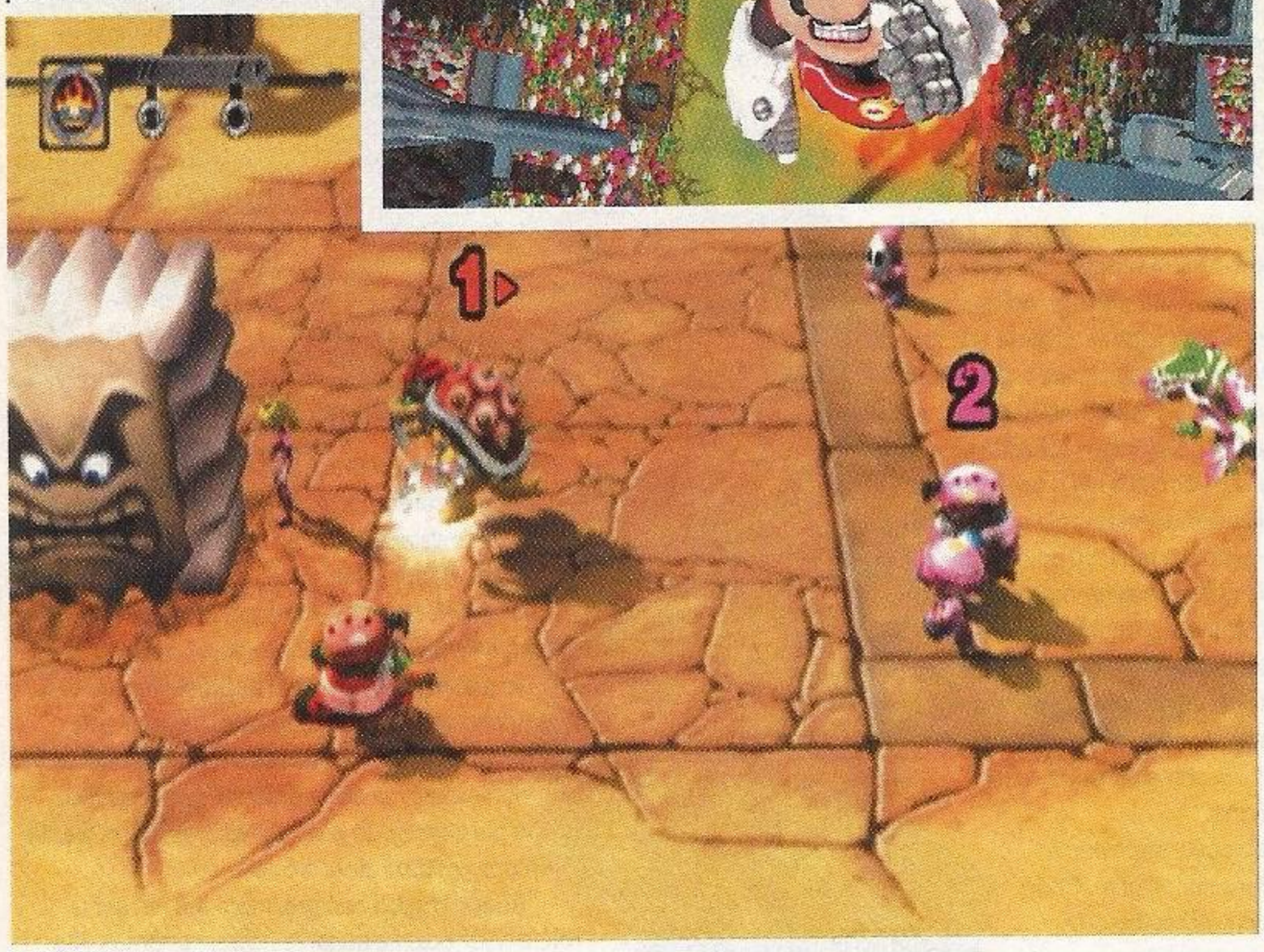
TRANSFORMERS THE MOVIE

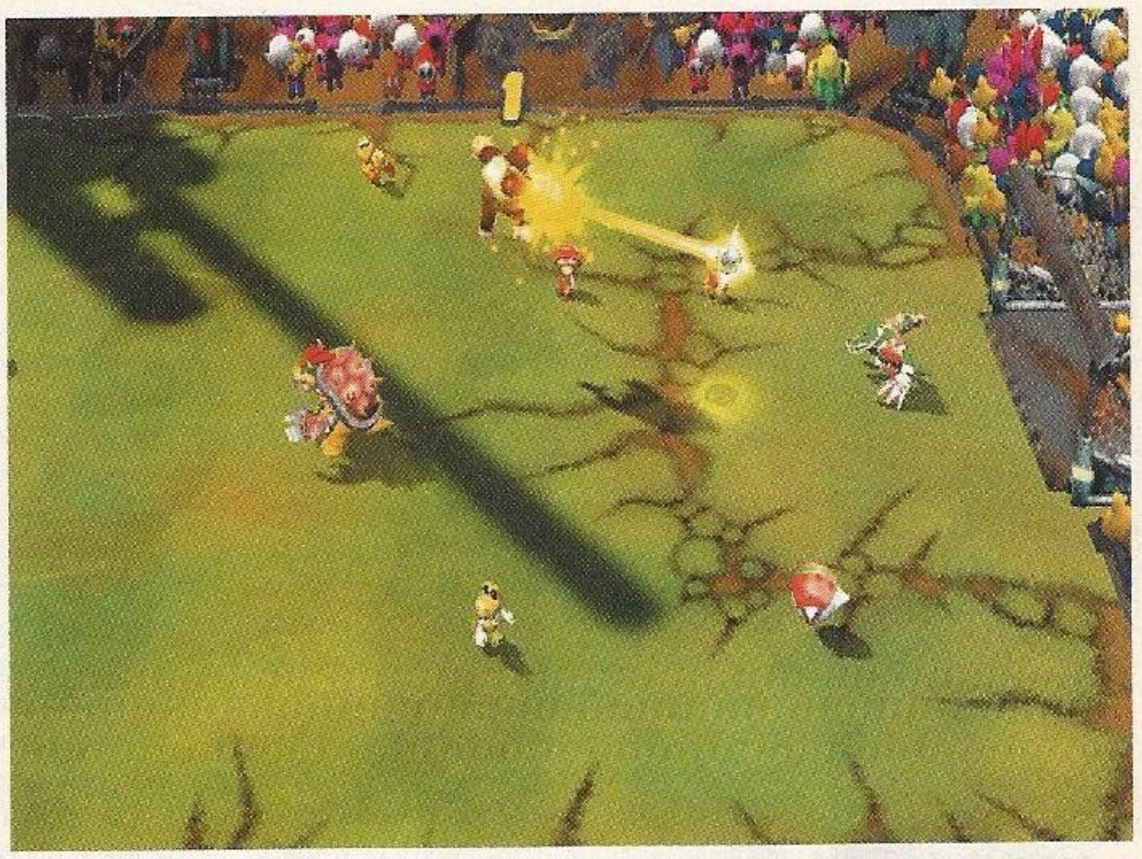
Film miał kapitalnie otwarcie – do 24 lipca zarobił jakieś 450 milionów dolarów żywej gotówy, przy kosztach produkcji szacowanych na 150 baniek. I to jeszcze zanim do kin, by obejrzeć Optimusa na dużym ekranie, a nie na walonym z kina kamerą DivXie, ruszyło całe dziesięć tysięcy Polaków, hehe. Och, na pewno nijak ma się to do Piratów z Karaibów czy Shreka i jego bandy, ale pomyślcie: to kurna film o wielkich robotach! Czas, by Steven Spielberg, który przy Transformersach pełnił rolę producenta, zainteresował się grami video. Z takiego mariażu mogłoby wyniknąć coś naprawdę ciekawego i z szansami na przebicie się do mainstreamu. Ech, można pomarzyć...

■ Screeny na górze pochodzą z wersji na next-geny, a te obok – z Wii i PlayStation 2. Mnie najlepiej grało się na PS2, animacja wydaje się się najpłynniejsza.



Mario w tej grze to prawdziwa bestia – jak trzeba, wycina przeciwników bez wahania.





MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

NAJBRUTALNIEJSZA GRA Z MARIO POD SŁOŃCEM!

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Next Level
- Liczba graczy: 1-4 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Totalna rzeź na boisku, online!
ZŁE: Momentami za chaotyczna.
BRZYDKIE: Stadiony z pierwszej części odbiegają graficznie od tych nowych.

MARCELLUS: Wprawdzie ostatnią rzeczą, jaką chciałbym zobaczyć na boisku piłkarskim, jest wąsaty, gruby włoski hydraulik w czerwonym stroju, ale przyznać muszę, że pykało mi się całkiem miło. Niezobowiązująco i odprężająco po PESie.

Jeśli kogoś bawi zabawa konwencją, intro przygotowane przez Next Level bankowo rozśmieszy go do łez. Takiego Mario jeszcze nie widzieliście – wkurzonego, nie wahającego się przed bezpardonowym wślizgiem, pałającego niesportową złością. I choć przemoc jest kreskówkowa, to jak na maskotki Nintendo i tak szokuje. Teraz już prosta droga do Mariohunt, hehe. Charged Football to sequel piłki nożnej z hydraulikiem, która swą premierę miała pod koniec żywota GameCube'a i pewnie dlatego furory nie zrobiła. A była to party game wysokich lotów; zgarnęła coś koło ósemeczki. Druga część trzyma poziom, twórczo rozwija ideę pierwowzoru i naprawia jego błędy. Ortodoksyjni wyznawcy piłki nożnej nie znajdą tu niczego dla siebie, za to miłośnicy sportu z przymrużeniem oka powinni być usatysfakcjonowani.

→I JEDNA ZASADA: BRAK ZASAD

Trudno streścić w kilku zdaniach reguły rządzące Mario Strikers. Bo choć wywalono wszelkie „nudne" przepisy piłki nożnej, jak auty, faule czy spalone, to jednak na boisku wiele się dzieje. Naprzeciw siebie stają drużyny złożone z pięciu zawodników: bramkarza, kapitana wybranego spośród maskotek N oraz trzech pomocników – w tej roli drugoplanowe postacie uniwersum hydraulika. Skład dobiera się każdorazowo przed meczem, a każda persona charakteryzuje się kilkoma podstawowymi statystykami oraz zdolnościami. Te ostatnie to super strzały oraz specjalne ruchy, które z braku lepszego określenia nazwałbym unikami. Bez ich opanowania nie ma mowy o zwycięstwie. Do tego dochodzą jeszcze-bardziej-super strzały, które wykonać są w stanie tylko kapitanowie drużyn. Wymagają one naładowania odpowiednio paska, co jest czasochłonne i naraża na ścięcie z nóg przez przeciwnika, ale za to pozwala na zdobycie nawet sześciu bramek za jednym zamachem.

Kiedy to oponent wykonuje Super Strike, gracz przejmuje kontrolę nad bramkarzem, a do akcji wkracza pointer – trzeba w trybie fpp wyłapać nadlatujące piłki wskazując je pilotem i dusząc A. Interesujący patent, ale po kilkunastu meczach powszednieje. O wiele bardziej satysfakcjonujące, bo trudniejsze, jest zdobywanie bramek w klasyczny sposób.

Ponadto, jak to w grze z Mario, nie mogło zabraknąć power-upów. Za faule, zamiast rzutów wolnych czy kartek, poszkodowana drużyna otrzymuje w locie dopałki, którymi może się zrewanżować. W związku z tym na murawie co chwilę coś eksploduje, płonie czy zamarza. Jakby tego było mało, niektóre stadiony kryją niespodzianki, jak spadające głazy czy przetaczające się krowy. Wygląda to maksymalnie chaotycznie i wydaje się, że brak tu miejsca na jakąkolwiek taktykę.

→I DOKOPAĆ ANGOLOM!

Na szczęście tylko wygląda, o czym dobitnie przekonałem się grając online. Bo właśnie główną zaletą Mario Strikers jest rozgrywka w sieci – po raz pierwszy na Wii! I nie jest to totalne średniowiecze. Można zagrać z maksymalnie czterema przyjaciółmi, jeśli wymieniło się z nimi wcześniej Friend Codesami, bądź wziąć udział w meczu rankingowym. W tym drugim za wygraną oraz strzelone gole otrzymujemy punkty, które określają nasze miejsce w tabeli. Kiedy piszę tę recenzję, jestem gdzieś w połowie siódmego tysiąca, a lider zebrał kilkaset razy więcej punktów, hehe.

Kilka razy zdarzyło mi się zmierzyć z graczami z pierwszej setki, co dobitnie pokazało mi, że Charged Football nie jest tak płytkie, jakby się mogło wydawać. Ludzie mają diametralnie różne style gry, choć praktycznie nie korzysta się z super strzałów za kilka goli, bo każdy je wyłapuje. Trzeba szukać innych sposobów na zdobycie bramki, co w starciach z konsolą jest zbyteczne. Tutaj przydadzą się godziny treningu. Opcja online przedłuża żywotność gry wielokrotnie, a do jej zalet doliczyłbym też szybkie wyszukiwanie oponentów oraz z reguły brak lagów (choć są wyjątki).

W Charged Football podobało mi się też to, że nie jest kolejną pozycją, która z powodzeniem mogłaby się ukazać na GCN. Choć daleki jestem od nazwania ją „next-genową", oprawa poszła zauważalnie naprzód. Stadiony pełne trójwymiarowych kibiców robią wrażenie, a zawodnicy wzbogacili się o kolejne poligony i kilka przyjemnych efektów graficznych. Mimo ogromu wydarzeń na murawie, animacja trzyma stałe 60 klatek. Nawet okazjonalną muzykę zapisuję na plus, czego nie spodziewałem się po tej pozycji. Elektryczne gitary z dodatkiem saksofonu czy akordeonu robią jednak swoje.

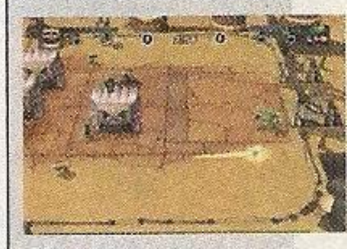
Produkt Next Level trudno okrzyknąć grą dla wszystkich – dla większości będzie zapewne profanacją pięknego sporu. Ale dla lubujących sportówki tego typu jest to zdecydowanie dobry wybór. Gra jest tym, czym miała być i trudno zarzucić jej jakieś konkretne niedociągnięcia. Choć jeśli nie macie dostępu do Internetu, odejmijcie punkt od oceny końcowej. ■■

OCENA 8.0/10

TAK SIĘ ROBI SEQUELE!

Część boisk przeniesiono z prequela, co niestety widać. Ustępują one graficzne tym zaprojektowanym specjalnie dla Wii. Wprawdzie odrobinę nad nimi popracowano, by nie kłuły w oczy, ale i tak zauważalnie mniej na nich detali i ruchomych elementów. Tekstury też jakby ciut gorsze.

SAM W DOMU



Choć motorem napędowym gry jest Wi-Fi Connections, gra nie zapomina o osobach chcących pograć samemu. Do zdobycia są trzy puchary, a ponadto Next Level skopiowało pomysł z poważnych piłek nożnych, gdzie gracz zostaje włączony do meczu w jakiejś, zazwyczaj nieciekawej sytuacji – na przykład przy znacznej stracie bramkowej. W Charged Football znalazło się tuzin takich wyzwań, z tego większość o zawyżonym poziomie trudności. Postępy wynagradzane są poprzez nowych kapitanów czy wykręcone stadiony – w sumie kilkanaście! Największym bonusem jest jednak możliwość modyfikowania zasad, dzięki czemu da się dopasować gameplay do swoich preferencji – przykładowo wyłączając wszystkie specjalne uderzenia. Dzięki temu wszystkiemu nawet po odjęciu online'u Mario Strikers nie staje się grą na jeden wieczór i bardzo dobrze – nie każdy ma ochotę na pojedynki (i nierzadko tęgie lanie) w sieci.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Vivendi
- Producent: Radical
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Krwista i ostra gra na Wii z genialną oprawą audio.
ZŁE: Okazjonalne problemy z kamerą.
BRZYDKIE: Graficzny średniak drugiej świeżości.

GULASH: To jedna z niewielu gier tpp przekonwertowanych w ostatnim czasie na Wii, która może poszczycić się przemyślanym sterowaniem – co prawda schemat jest zbliżony do shooterów fpp, ale akurat w przypadku tppa działa bez pudła. Inna sprawa, że to również zasługa ekipy konwertującej. Jeśli zaś chodzi o samą grę, no cóż, jest to najbliższy odpowiednik GTA w jaki posiadacze Wii zagrają przez dłuższy czas, więc jeśli ktoś nie miał z Tonym dotychczas przyjemności, warto.

WIIŁĄCZNIE DLA DOROSŁYCH

Kolejna w tym miesiącu konwersja niemal rocznej gry na Wii. Czy powinniśmy się martwić? Chyba nie, zawsze lepiej mieć jedną grę w bibliotece więcej, niż mniej. Szczególnie, że konsola Nintendo potrzebuje tytułów takich jak Scarface – rozbudowanych, dla starszych odbiorców. W tym przypadku koniecznie pełnoletnich. Miami to miasto narkotyków, płatnego seksu, ciemnych interesów i krwawych mordów. Trup ściele się gęsto, a kończyny fikają radośnie dokoła w fontannach posoki. Do tego język bohaterów zawstydziłby niejednego menela. Skoro już o różnego rodzaju dźwiękach mowa, na pochwałę zasługuje cała sfera audio. Poczynając od pełnego dubbingu, z naciskiem na genialnie odegranego Montanę, do listy utworów, która robi wrażenie nazwiskami i brzmieniem. Pod tym względem Scarface to pierwsza liga. Nie da się tego powiedzieć niestety o wizualiach. Nie zostały poczynione żadne poprawki względem pierwowzoru z PS2, więc naprawdę nie ma się czym zachwycać. Solidna robota i nic ponadto.

Scarface na szczęście nie jest szybką konwersją, z rodzaju tych, którymi wsławiło się Ubi. Ktoś usiadł i pomyślał, co zrobić, by sterowanie wiilotem było wygodne. I tak gra zaczyna się od użytecznego tutoriala, w którym pierwszym krokiem jest wypróbowanie czterech czułości celowania (od Casual po Expert). Działa to trochę, jak w FPSach – dojechanie celownikiem w pobliże krańca ekranu obraca kamerę. Po krótkim treningu odkryjecie, że to bardzo wygodne rozwiązanie. Uwiera tylko brak przycisku odpowiedzialne za centrowanie widoku za plecami Tony'ego. Jednak da się nad tym przejść do porządku dziennego i czerpać radość z odstrzeliwania wrogom kolejnych części ciała.

Świetnie zrealizowano lockowanie na przeciwniku. Trzymając Z można mierzyć pointerem, tyle, że w obrębie celu. Wciąż wymagane są umiejętności, bo samo wciśnięcie przycisku nie gwarantuje trafienia. Ponadto celowanie pilotem czyni o wiele wygodniejszą strzelaninę podczas prowadzenia auta, więc w sumie konwersja na Wii odrobinę przysłużyła się Człowiekowi z blizną.

Mając za sobą aspekt sterowania, czas na kilka słów o samej grze. Choć trudno nie porównywać jej do GTA,

■ Nie mogło zabraknąć rozpoznawalnego motywu Scarface, czyli piły łańcuchowej. Gdy już Montana dorwie ją w swoje łapy, wyrażenie „krwawa jatka" nabiera nowego znaczenia. To naprawdę nie jest gra dla młodzieży.

zachowuje swój własny styl, i to nie tylko dzięki filmowej licencji. Składa się na to ostrzejszy klimat, rewelacyjny humor i kilka detali, jak choćby Rage mode – Tony staje się odporny na kule i diabelnie szybki na pół minuty, a widok przeskakuje do fpp. Z drugiej strony, Scarface nie jest tak obszerne ani dopracowane jak hit Rockstar. Choć mi osobiście przypadła do gustu wyraźniej zarysowana historia Montany – lubię czuć, że coś się dzieje, gna naprzód. Co nie znaczy, że jest liniowa; wydaje mi się, że autorzy znaleźli złoty środek.

Trudno mi polecać grę, która ma na karku rok, a wychodzi na konsolę nowej generacji. Nie zmienia to jednak faktu, że jeśli ktoś zdecyduje się sprawdzić przygody Tony'ego, nie powinien się zawieść. To produkt zdecydowanie z górnej półki, tylko trochę już leciwy. Nie bez znaczeni jest fakt, że to najbardziej brutalna i dosadna proudukcja wydana na Wii, rodzynek wśród dziesiątek minigierek, co działa na jej korzyść. Żeby tylko inny poszli śladem Vivendi. ■■

OCENA 7.2
TYLKO DLA PRAWDZIWYCH TWARDZIELI

WARTECH: SENKO NO RONDE

txt: GULASH

XBOX 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: G.Rev
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Pozorna prostota, aczkolwiek można wejść też nieco głębiej w ten system.
ZŁE: Stek bzdur zwany scenariuszem. I to, że Ubisoft chce za to full price, czyli 50 Euro.
BRZYDKIE: Grafika rodem z 32-bitów – ja rozumiem, że to niszowa pozycja, ale nie za takę kasę.

MARCELLUS: Szóstka? Gulash chyba wstał prawą nogą. Ale faktem jest że wkręcił się w tę dziwną gierkę i od czasu do czasu jeszcze do niej wraca. Ja tu nie widzę absolutnie niczego intrygującego; jest brzydka, prostacka i tak mocno japońska, że aż totalnie niestrawna dla nas. Są ciekawsze pozycje.

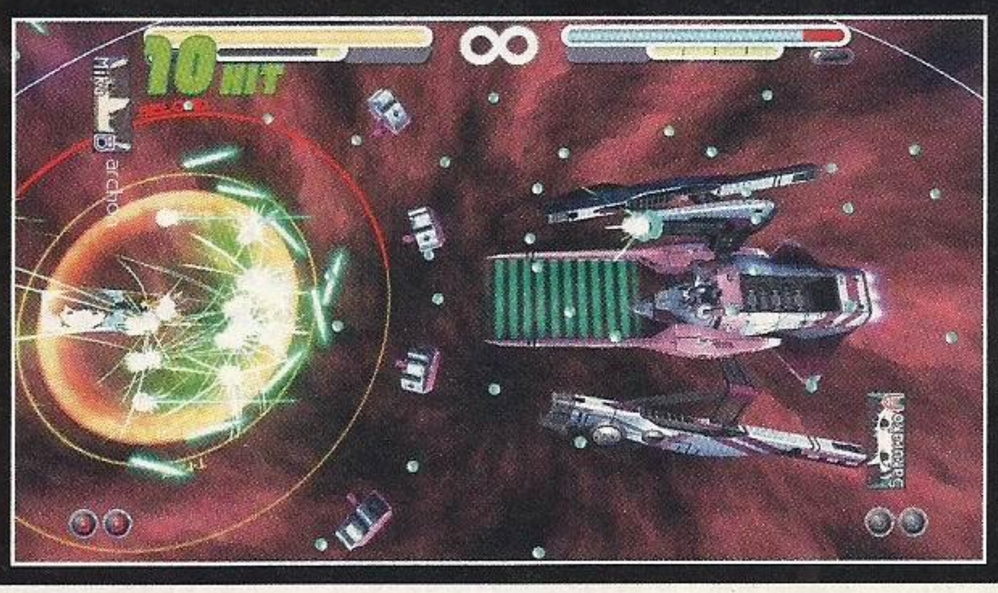
JAPOŃCZYCY NAWET Z PIASKU UKRĘCILIBY BICZ

Jestem wielkim fanem japońskiej twórczości na polu gier video – i to nie tylko takiej głośnej, mainstreamowej, jaką serwują nam dajmy na to Hideo Kojima czy Yu Suzuki. Bardzo cenię na przykład ekipę Treasure, której shootery pokroju Ikarugi, czy mojego ukochanego ponad wszystko Bakuretsu Muteki Bangaioh (darujcie, musiałem użyć pełnego japońskiego tytułu dla lepszego efektu dramatycznego – oczywiście chodzi o Bangai-O z Dreamcasta) łykam jak pelikan, no ale są jednak pewne granice. Bo te gry nie tylko muszą być japońskie i pokręcone, ale muszą też być fajne.

Czy Senko No Ronde jest fajne? O tym zaraz. Pewnym jest, że na bank jest kultowe w Japonii, pojawiło się w salonach gier i dopiero potem zostało skonwertowane na konsolę Microsoftu, choć poszłoby i bez bólu na Dreamcaście właśnie. Japończycy za tym szaleją (hmm...), a widząc jakiś potencjał Ubisoft zdecydował się wydać tę pozycję poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni, dodając człon Wartech do tytułu, by był dla nas bardziej strawny.

→I MECHWARRIOR. HA HA HA

Senko no Ronde przedstawia nam japońską wizję świata przyszłości, w którym piloci bojowych mechów walczą ze sobą o... No, o coś tam walczą. I to zaciekle, hehe. Siadamy za sterami pancerza bojowego i pojedynkujemy się na podniebnych arenach. W zasadzie idea gry jest prosta jak konstrukcja cepa: nasz robocik zawsze celuje w stronę nieprzyjaciela, lewą gałką jedynie kręcimy się dookoła, próbując omijać nadlatujące pociski. Przyciski służą do ataków – są zwykłe laserowe kulki, rakiety namierzające cel, coś do walki w zwarciu. Jest też blok, aka tarcza energetyczna, oraz atrakcja w postaci możliwości wrzucenia jeszcze większego pancerza bojowego dwa razy podczas walki. Jeden z koleżków wsiada do gigantycznego statku, któraś z panienek



staje się gigantycznym mieczem... Te formy mają również swoje ataki, bardzo mocne, a że ich zdolność bojowa szybko się kończy, warto dobrze przygrzmocić przeciwnikowi. Oprócz dwóch barów energii to wszystko, nie ma tu żadnej większej filozofii. Na początku darłem łacha z Senko, ale trochę pograłem i muszę powiedzieć, że ta gra ma pewne hipnotyzujące oddziaływanie. Nie mam na myśli pojedynków z konsolą, ale przez Live!, z innymi mechofilami. Ale fakt, wygląda i brzmi nędznie, co nie zachęca.

Wartecha może i bym kupił, gdyby był dostępny jako płatny download z Live Arcade. W pełnej cenie, która wynosi grubo ponad dwie stówki, absolutnie nie ma sensu się w to pakować. No chyba, że wstając z łóżka zawiązujesz sobie na czole opaskę ze wschodzącym słońcem. ■■

OCENA 6.0/10
DZIWNY, HIPNOTYCZNY WYNALAZEK

■ Scenariusz Senko No Ronde wygląda mniej więcej tak – dawno, dawno temu narodziła się dziewczynka, która nigdy nie przestała płakać. Jej łzy zalały całą Ziemię, a ludzkość nie widząc innego wyjścia, opuściła planetę. Dziewczynka została na niej sama aż do śmierci. Fascynujące, nieprawdaż? Klasyczna szkoła japońskich scenariuszy, można powiedzieć. A skąd mechy i powietrzne walki? Nie mam pojęcia.

txt: qsh

XBOX 360

- Wydawca: Empire Int.
- Producent: BugBear
- Liczba graczy: 1-12

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Strona techniczna, znośny model jazdy, uczucie prędkości.
ZŁE: Chore mankamenty w samych kolizjach, durne nabijanie nitro.
BRZYDKIE: Napisana przeze mnie recenzja. Ale to przez tą grę!

MARCELLUS: FlatOut funduje graczowi nielichy dysonans poznawczy. Na pierwszy rzut oka to Burnout w nieco innych klimatach (między innymi farmerskich), a do tego z ogromną liczbą obiektów, które można zdemolować na trasie. Super! Po chwili okazuje się jednak, że pad przekazuje do mózgu zupełnie inne informacje – sterowanie jest „prawie" symulacyjne, a ilość niezawinionych wypadków i, co za tym idzie, porażek w wyścigach jest porażająca.

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

GDY ZABRAKNIE SŁÓW, PRZEZ OKNO POLECI KONSOLA

Najgorzej, żeby z rozpędu nie rzucić też telewizorem, bo 32 cale w LCD piechotą nie chodzą przecież. Dużo nie brakowało, aby wraz z konsolą i telewizorem poleciała jeszcze kanapa, na której siedziałem – tak bardzo wściekły byłem na FlatOut po jakiejś godzinie w jego towarzystwie. A nie wzięło mi się to znikąd. Miałem wielkie nadzieje związane z tym tytułem, zagrywałem się w pierwszą część na Xboksie i choć potrafiłem dostrzec jej wady, sprawiła mi masę frajdy. Potrafiła wynagrodzić włożony wysiłek i – co znacznie ważniejsze – zwiastowała naprawdę świetną kontynuację. Nowe marki mają przecież tę swoją przypadłość, że muszą się co najmniej zwrócić wydawcy. Wtedy też istnieje szansa na wznowienie tematu. Drugą część ominąłem przypadkiem, ponieważ wyszła u schyłku żywota pierwszej konsoli małomiękkich. Kłów rozcinających włos na czworo dorobiłem się czekając na inkarnację serii na konsoli kolejnej generacji (może by tak używać polskiego „pokolenia"?). Dostałem, pograłem, spisałem wrażenia – jednak raczej ku przestrodze.

→I ILE ZJECHAĆ POTKNIĘĆ

Zacznijmy od tego, że gra na zaprezentowanych materiałach i w samym intro wygląda obłędnie. Nie zapowiada to w żadnym stopniu tego, jak się gra, ale daje przedsmak, co na trasie dziać się będzie. Czyli ogólnie pojęta demolka na kółkach połączona ze ściganiem. A może nie w tej kolejności. W każdym razie nie ma mowy o grzecznej jeździe po sznurku, zasadach fair-play i innych bzdurach. Od samego początku bije Burnoutem – łudząco podobne menusy spowodowały niemały niesmak już na sam wjazd. Później rozwalił mnie motyw plansz, które oglądałem podczas loadingów. Opisują one sposoby zdobywania nitro, a także przybliżają profile przeciwników, z którymi staniemy w szaranki. Tak pokitranych charakterów opisanych szumną tandetą już dawno nie widziałem. A samo ściąganie od lepszych nigdy nie było smaczne – raczej pokazywało własną słabość.

Sama zabawa podzielona jest na dwa główne tryby – pierwszy to sztampowa kariera, kolejne puchary, drobna kasa, prostacki tuning (nie mam nic do tego zjawiska, ale we **Flatout: Ultimate Carnage** naprawdę jest on do bani i nie kręci), coraz lepsze samochody. Drugi obejmuje dziwolągi – rzut kierowcą na wysokość i do celu, grę w kręgle tym biedakiem (lub babką – brrr... – wiecie, jak one się drą?) oraz jedyne chyba, co w miarę nadaje się do zabawy – rozwalanie się na arenach. Ale i ono nie ratuje samej rozgrywki, która wywołała we mnie tyle niechęci, że dobrze, że z natury jestem opanowany.

→I SZKODA SPRZĘTU RTV

Telewizor wyświetla śliczną (momentami nawet prześliczną) grafikę. Wysoka rozdzielczość umożliwia dostrzeżenie masy szczegółów na furetach i trasach. Istne zatrzęsienie pierdół wala się na poboczach, co może wygląda świetnie, ale doprowadzić potrafi do istnego szału. Właśnie – poprzednie zdanie mniej więcej w połowie zmienia swoje zabarwienie. I dobrze. Bo oto pojawia się pierwszy absurd – kto wymyślił, żeby najbardziej pasek dopalacza napełniało rozbijanie się poboczami i taranowanie sterty śmieci, rzędów opon i wrót od stodoły? Przecież ta czynność jednocześnie nie tylko zwalnia samochód, ale nierzadko powoduje, że staje on w poprzek i... przykleja się do przeszkody! Właśnie motyw klejenia się do wszystkiego po prostu mnie rozpieprzył! Ależ jestem wściekły, gdy tylko o tym myślę. Bo przecież nie byłoby dramatu, gdyby przyklejało się tylko do pobocza. Ale już magnetyczne siły napędzające fury w tej grze sprawiają, że samochody niemal lgną do siebie, a jak już dojdzie do kontaktu, to rozerwanie rzadko kiedy jest możliwe. Idiotyczne SI wcale w tym nie pomaga, nie odbija w przeciwną stronę. A motyw policyjny, czyli stuknięcie gościa w tylne koło swoim przednim, nie obraca ofiary do końca, tylko o 90 stopni, a następnie wyhamowuje atakującego. Paranoja.

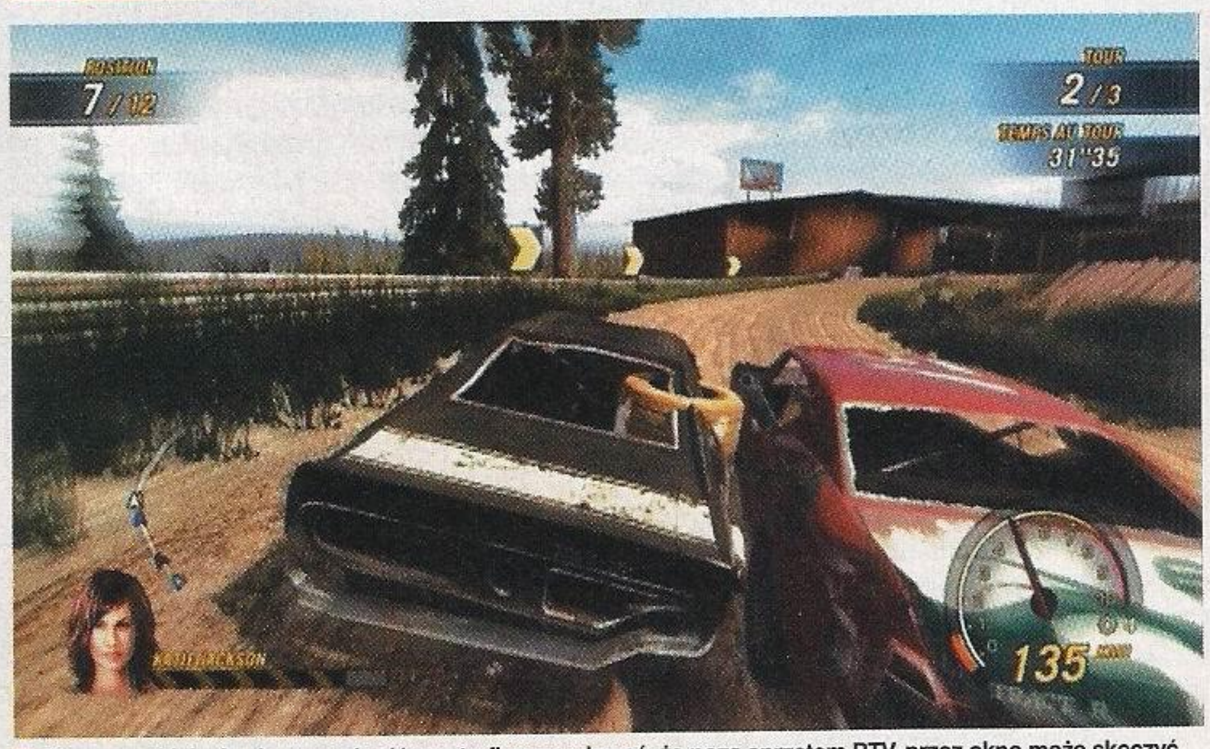
Dziwaczne i maksymalnie frustrujące schematy wprawdzie nie do końca mnie zniechęciły, ale poważnie nadszarpnęły mą równowagę psychiczną. Okazuje się bowiem, że gra w ogólnym rozrachunku podobać się może. Wystarczy lubić ograniczone możliwościowo, niedopracowane wyścigi szybkich fur przez różne okolice (również miejskie), żeby przy **FlatOut: Ultimate Carnage** dobrze się bawić. Zdecydowanie jednak w dobie domnacji Forzy, DiRTa i obliczu nadjeżdżającego nowego Burnouta, gra BugBear nie zachwyciła mnie niczym, poza pierwszoligową prezencją. Ani kakofoniczną stroną dźwiękową, ani zabawą przez Internet, ani ilością przeciwników na trasie, ani niczym – składając hołd pewnemu politykowi z Białegostoku. ■

OCENA 6.9/10

SĄ NA RYNKU LEPSZE SAMOCHODÓWKI

SIECIOWE RANKINGI

Motyw ogłaszania swoich czasów w sieci przyjął się nawet w tak niedokochanych pozycjach, jak ta. Myślę, że jeśli ktoś skusi się i zacznie grać we FlatOut, to dodatkową motywacją do wykręcania coraz lepszych czasów będzie porównywanie tychże z ludźmi z całego świata. Rozbudowaniem opcja ta nie ma nawet startu do Forzy. Ale to chyba jasne. Za to punkty do Gamerscore napełnia się nie tyle szybko, co dziwnie. Co powiecie na to, że w pewnym momencie wyskoczył mi komunikat o odblokowaniu osiągnięcia za... dziesiąty czy piętnasty restart? Widać sami twórcy świadomi są swoich błędów. Niech mają za karę ocenę. Do roboty z tą fizyką! Że się sypie wszystko? A karton przy kontakcie z autem rozpędzonym do 150 km/h nawet się nie odkształca.



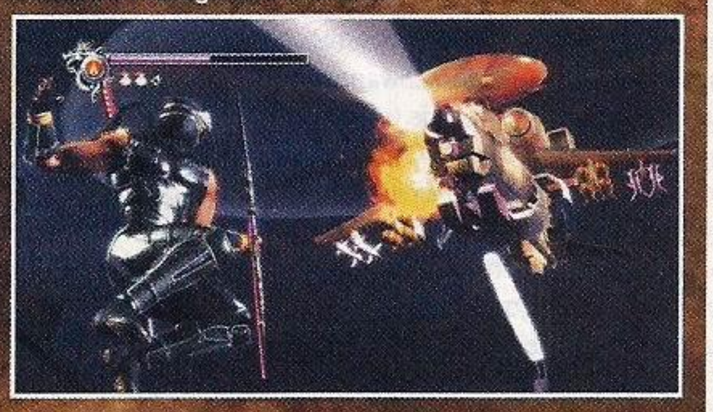
■ Chore przyklejanie się samochodów potrafi spowodować, że poza sprzętem RTV, przez okno może skoczyć grający. Nie mam pojęcia, jak to działa, ale psuje obraz gry wyraźnie pokazując w czym tkwi siła Burnouta.

■ Mimo, że gra na statycznych materiałach zwala z nóg, w ruchu tak pięknie nie jest. Przede wszystkim animacja nie jest bardzo płynna i kilka rzeczy po prostu zrobiona jest na odwal się.

NINJA GAIDEN SIGMA

PLAYSTATION 3 PRZECHODZI DO OFENSYWY

■ Gdy na PS3 trafi w końcu Heavenly Sword, Capcom podrzuci Devil May Cry 4, a Sony Santa Monica dostarczy nextgenowego God of War, konsola Sony stanie się must-havem dla każdego fana slasherów.



txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Team Ninja
- Producent: Tecmo
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Wysoki poziom trudności, głęboki system walki, oprawa i „fun" – do Sigmy będzie się często wracać.
ZŁE: Wysoki poziom trudności – to nie jest bajka dla każdego. Obowiązkowe misje Rachel.
BRZYDKIE: Design nie musi się podobać. To jednak tylko remake – chcemy NG2!

GULASH: To prawda – drę łacha z designu tej gry, ale wymiatanie jako Ryu (i dostawanie batów) to olbrzymia przyjemność. Rachel jest OK jak na dodatek – lepiej mieć coś za friko, niż nie mieć.

Do końca roku użytkowników tego sprzętu czeka kilka wstrząsów. Na półki sklepowe trafi w końcu cudowny Heavenly Sword, piękny Ratchet & Clank Future, obłędny Lair, czy obiecująco zapowiadający się Uncharted: Drake's Fortune. Już nikt nie będzie narzekać, że na PS3 nie ma killer-apów, czyli gier, dla których po prostu trzeba kupić konsolę. Nie można jednak zapominać, że ofensywa zaczyna się właśnie teraz, wraz z premierą Ninja Gaiden Sigma.

→I TY I SKILL? ŻARTUJESZ?

Przeciwników Sony i ich najmłodszego dziecka rozbawi (jeśli jeszcze tego nie wiedzą) niewątpliwie fakt, że dzieło Team Ninja jest drugim już remake'iem prawdopodobnie najładniejszej i zdecydowanie najlepszej gry, jaka ukazała się na pierwszego Xboxa. Tak, tak, Ninja Gaiden ma już trzy lata, a Sigma to tylko odświeżona wersja. „Tylko", albo „aż", zależy jak się na to patrzy, niemniej jednak nie da się ukryć, że hit z konsoli MS jest jednym z dwóch powodów, dla którego warto kupić PS3. No i świetnie, niech sobie, kto tylko chce, traci czas na nabijanie się z Sony, cała reszta będzie w tym czasie grać. Albo nie, najpierw sprawdźcie demo, albo zobaczcie Sigmę u znajomego, żeby zapobiec ewentualnym lamentom i płaczom, kiedy zasiadając do zabawy uświadomicie sobie, jak bardzo poziom trudności przerasta Wasze umiejętności.

Bez żadnej ściemy, jeśli już zabierzecie się za Gaidena postarajcie się, żeby nikt Was nie słyszał. Ilość wyrazów powszechnie uznawanych za obelżywe rzucana w kierunku telewizora przekracza wszelkie normy, jeszcze zanim dojdzie się do bossa. Tutaj każdy przeciwnik jest w stanie pozbawić bohatera życia kilkoma ciosami, a walka z ledwie trzema ninjasami jednocześnie, nawet po kilku godzinach i rozwinięciu swoich umiejętności, stanowi prawdziwe wyzwanie. Macie tendencję do rzucania padami, jak coś Wam nie wychodzi w grze? Odpuśćcie Sigmę, oszczędzicie na zakupie nowego Sixaxisa.

→I JAK KTO LUBI

Ninja Gaiden na pierwszy rzut oka wygląda, jak slasher w rodzaju Devil May Cry, Heavenly Sword, czy Onimushy. Ryu Hayabusa myśli tylko o tym, żeby zemścić się na upiorze o ksywce Doku, który raczył spalić wioskę młodego ninjasa. Jest zatem obowiązkowy w tego typu grach bohater, który rzuca się na kolejne zastępy przeciwników, bez względu na to ilu ich jest i jacy są silni. Zabawę zaczyna z kataną, po pewnym czasie odnajduje między innymi kij i nunchaku, a specjalnie na potrzeby Sigmy przygotowano nowy oręż – dwa cienkie miecze, ale ciężko mi powiedzieć, czy walka nimi ma sens. Zasięg

ciosów na pewno się zwiększa, no i Ryu trochę szybciej atakuje, tyle, że moim zdaniem ninjas jest wtedy bardziej podatny na trafienia.

Każdy sobie sam wybierze, jaką bronią walczy mu się najlepiej, a do dyspozycji jest jeszcze drugi dodatkowy oręż w postaci niekończących się shurikenów, łuku, czy bomb dymnych, więc możliwości wypracowania swojego stylu są naprawdę ogromne. Tym bardziej, że Ryu atakuje na kilka sposobów (słabo, mocno, z wyskoku), a jeśli dłużej przytrzyma się trójkąt odpowiadający za silny cios, bohater naładuje się i wyprowadzi morderczą serię. Do tego dochodzą blok i uniki, kontry oraz opcja zmiany broni w czasie walki (tyle, że niestety nie „w locie" – trzeba zapauzować zabawę i wejść do menu) i nagle okazuje się, że Ninja Gaiden, nie jest takim zwykłym slasherem.

→I WELCOME, STRANGER

Głęboki system walki i opcja nauki kolejnych combosów, czy nawet strzelania piorunami i fireballami, to wciąż nie wszystko. Jeśli tylko ma się trochę złota i spotka sklepikarza, można u niego ulepszyć broń, dzięki czemu walka z silniejszymi przeciwnikami nabierze sensu. Długo męczyłem się z jednym z bossów, zanim wpadłem na to, żeby poprawić statystyki miecza. Ryu zamiast jednego ciosu z kontry, zaczął nagle wyprowadzać trzy, a jeśli nawet wyszedł mu pojedynczy strzał, to i tak znacznie mocniej ranił mojego oponenta. Problem w tym, że kasy aż tak dużo nie ma, a jeśli nie zależy Wam na ocenie końcowej i nie wahacie się używać leczniczych napojów, to trafiając do sklepu będziecie mieli trudny orzech do zgryzienia – czy zainwestować we wzmocnienie oręża, czy lepiej zrobić zapas „apteczek". Na podstawowym poziomie trudności (jedyny dostępny przy pierwszym podejściu) po zabitych przeciwnikach pozostaje trochę magicznych kul uzupełniających energię, jest także kilka w miarę sensownie ustawionych savepointów, więc można próbować skupić się na pakowaniu broni.

■ Nie wiem czy dla fanów gry strzelanie z wyskoku z łuku i automatyczne utrzymywanie się na wodzie podczas biegu, to dobre powody, by znów wydać kasę na ten sam tytuł, ale wiem, że nowym odbiorcom przypadnie do gustu platformowa natura Ninja Gaiden. Prócz walk czeka ich trochę zabawy rodem z Prince of Persia – bieganie po murach, czy wspinaczka po ścianach z ninjowskimi skokami z jednej na drugą.

→| NO ŁADNE CACKO

Jak już wspominałem, Sigma to remake trzyletniego Ninja Gaiden. Nie opracowano niestety nowego silnika gry, więc patrząc na nią nie doznaje się szoku. Grafika, owszem, została poprawiona, a całość bardzo płynnie śmiga i to nawet w 1080p, ale obeszło się bez cudów. Co nie znaczy, że dzieło Team Ninja wygląda słabo, bo do ostrych, ładnych tekstur nie można się przyczepić. Tak samo złego słowa nie powiem na to, jak prezentują się modele postaci.

→| BIJ W MORDĘ

Inna sprawa, że trzeba się przełamać, żeby przyzwyczaić się do dziwnego połączenia nowoczesności, skomplikowanej technologii i klimatu filmów kung-fu. Design świata Ninja Gaiden jest nieźle pokręcony – widok ninjasa z wielkim mieczem, leżącego na piętrowym łóżku w eleganckim pokoju na pokładzie sterowca, albo polującej na demony skąpo odzianej laski z ogromnymi piersiami oraz chodzącego za nią okularnika w zielonym gajerku i kapeluszu, nie każdemu musi się spodobać. Pasuje Wam płonący rycerz na koniu? Ninja na motorach?

→| DOBĄDŹ MIECZA!

W ramce znajdziecie informacje o nowościach w tej inkarnacji Gaidena. Okej, nie wspomniałem o sterowaniu, które sprawdza się doskonale i nawet nie sprawia problemu przyzwyczajenie się do uników pod L1 (w slasherach coraz częściej do uciekania służy prawy analog). Pozostaje mi tylko polecić każdemu odważnemu ten tytuł. Jeśli jesteś masochistą, lubisz się denerwować podczas grania i nie masz problemów z „rzucaniem mięsem" na cały głos tak, że słyszy Cię pół osiedla, to Sigma jest dla Ciebie. Ale halo, pod warunkiem, że ukończyłeś osiemnaście lat. ■■

OCENA 9.0/10

PS3 DOMEM WSZYSTKICH WIELKICH WOJOWNIKÓW!

TA RACHEL Z PRZYJACIÓŁ?

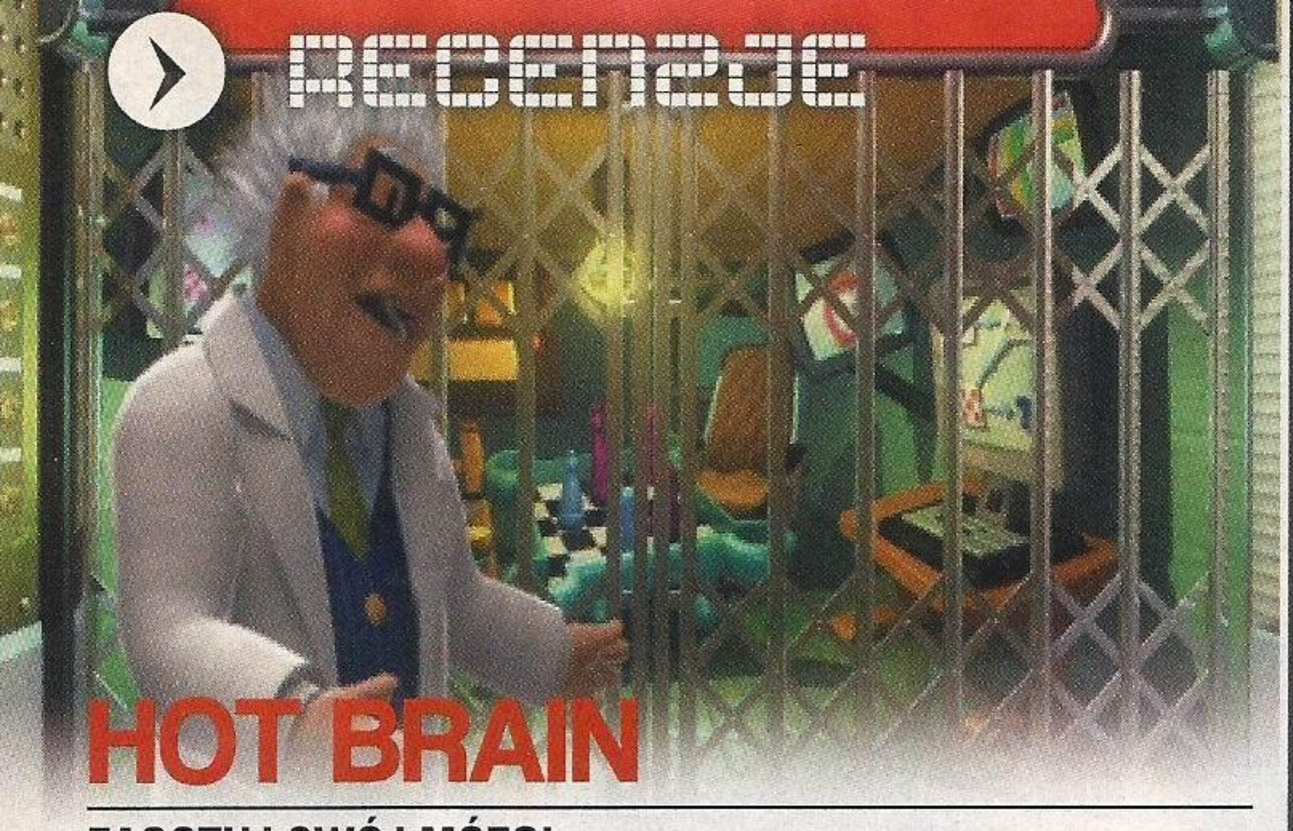
Największą nowością w tej odsłonie Gaidena jest możliwość zabawy jako Rachel. Seksowna domina nie wygląda jakby była specjalnie ociężała, ale przez ogromny młot bojowy rusza się dużo wolniej niż Ryu. Walka nią sprowadza się głównie do blokowania i kontrowania (ma nawet specjalny cios, prezentowany na zbliżeniach podobnie jak kontry Nariko z HS). Niestety, nie da się jej zmienić broni, a poziomy z jej udziałem po prostu trzeba przejść i nie ma opcji, żeby je ominąć. Na szczęście jest ich tylko kilka i wracając po nich do ninjasa jeszcze bardziej docenia się przyjemność płynącą z gry tą postacią. Nie mówię jednak, że Rachel jest słaba, po prostu nie każdemu musi przypaść do gustu. Najwięksi wymiatacze i tak ją pokochają, a wszyscy fani nie powinni mieć problemów z (nie)polubieniem nowych przeciwników – żołnierze na motorach słabi nie są.

MACIE TENDENCJĘ DO RZUCANIA PADAMI, JAK COŚ WAM NIE WYCHODZI W GRZE? ODPUŚĆCIE SIGMĘ, OSZCZĘDZICIE NA ZAKUPIE NOWEGO SIXAXISA

Miło, że autorzy postarali się o maksymalne podkręcenie wyglądu Ryu, dorzucili mu sporo polygonów i jeszcze kilka efektów, jak self-shadowing. Spodobała mi się też nowa miejscówka – płonący domek, wewnątrz którego walczy się przez chwilę z kilkoma cieniasami. Obraz efektownie faluje, nie gorzej wypadają same płomienie, więc jest to prawdziwa uczta dla oczu. Ogólnie Sigma należy póki co do ścisłej czołówki gier na PS3 pod względem oprawy, ale jakby nie patrzeć, momentami widać, że nie była tworzona od podstaw z myślą o konsoli nowej generacji. Brakuje wszechobecnych w innych tytułach mappingów i shaderów, a postacie po prostu wyróżniają się na tle gorzej wykonanego otoczenia, przez co czasem wyglądają jakby zostały kiepsko na nie nałożone. Ale to drobiazgi, próbuję się czepiać.

Przeżyjecie walki z żołnierzami oddziałów specjalnych strzelających z automatu albo bazooki?

Dacie radę, zwłaszcza, jeśli nie macie problemów z przełknięciem tego typu klimatów w mordobiciach. Ninja Gaiden zarówno designem, muzyką, jak i głębokim systemem walki, którego długimi godzinami trzeba się uczyć, jest niemal, jak rasowa bijatyka (czego innego oczekiwać od ludzi od lat pracujących nad serią Dead or Alive?). Nie ma też przesadnej japońszczyzny (potrafi obrzydzić wiele gier), a poza tym Sigma broni się świetnym bohaterem. Ryu nie jest aż tak brutalny, jak Kratos, ale za to uberszybki, chirurgicznie dokładny i przerażająco skuteczny. Tak właśnie zawsze wyobrażaliśmy sobie chłodnego ninjasa, więc sterowanie jego ruchami, to prawdziwa przyjemność.



HOT BRAIN

ZAGOTUJ SWÓJ MÓZG!

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Midway
- Producent: Midway
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Oryginalność, wciągające i ciekawe dyscypliny
ZŁE: Szybko się zaczyna i szybko kończy
BRZYDKIE: Że trzeba dawkować sobie czas z grą.

MARCELLUS: Najwyraźniej ktoś w Midway pograł sobie nieco w Brain Training i stwierdził, że na PSP też można coś takiego zrobić. Mniej interaktywnego i wciągającego, ale również fajnego. Zrzynka? Może trochę, ale umówmy się – cywilizacja nigdy by nie powstała, gdyby mniej uzdolnieni ludzie nie kopiowali pomysłów od lepszych od siebie – wynalazców, prekursorów i pionierów. Nadal łupalibyśmy kamień, bo nikt nie chciałby go gładzić...

Co bardziej zdegenerowane jednostki na pewno pomyślały sobie o szamaniu organów znanym choćby z przygód pana Lectera... Nic bardziej mylnego – recenzowana gra nie ma w sobie krzty przemocy czy negatywnych wibracji. Stanowi za to kolejny świeży pomysł i coś absolutnie nowego i grywalnego.

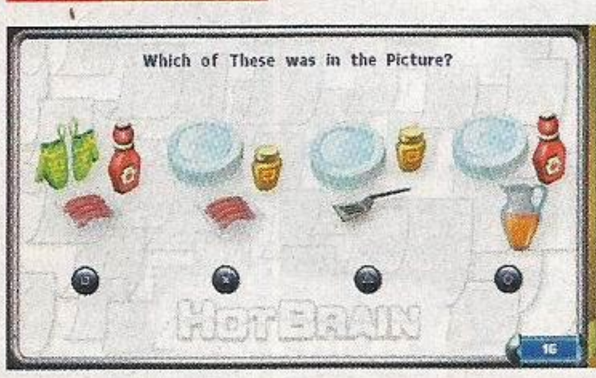
Hot Brain to zestaw piętnastu dyscyplin podzielonych na pięć głównych kategorii. Jest więc logika, ćwiczenie pamięci, matematyka, zadania językowe i sprawdzenie koncentracji. Nie ma jednak potrzeby obawiać się wzorów skróconego mnożenia albo klasycznego rachunku zdań. Gra ma przede wszystkim bawić, więc wywiązuje się ze swojego zadania wyśmienicie.

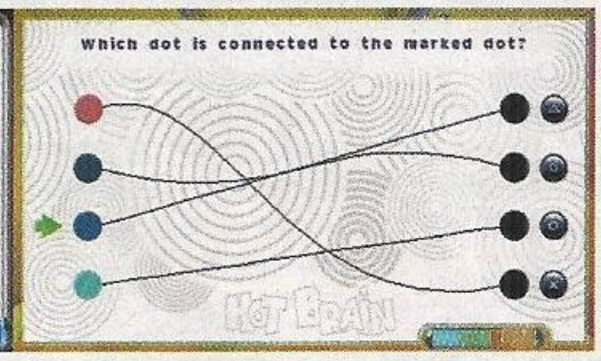
Główne menu jest proste i pozwala na wybranie trybu ćwiczenia (Practice), testu, sprawdzenia temperatury mózgu, trybu multi i opcji. Wystrój przywodzi na myśl jakieś laboratorium czy inny ośrodek badawczy, w przygodzie towarzyszy nam sympatyczny profesorek, który stara się być zabawny i sypie różnymi ciekawostkami podczas podróży między piętrami. Na każdym z pięciu (przypisanych kategoriom) wybieramy jeden z trzech rodzajów zadania. W logice jest to np. „sequencer" – pokazany jest okrąg różnych znaków i jedno puste pole. Naszym zadaniem jest wybranie spośród czterech zaprezentowanych i rozłożonych na przyciskach geometrycznych kolejnego znaku. Na początku są to błahostki, ale z czasem trzeba się skoncentrować i pogłówkować nad każdą zagadką. Na piętrze pamięci sprawdzimy się we wciągających zadaniach zapamiętywania serii odgłosów czy dźwięków. Ulubiona matma da wycisk umysłom ścisłym – rozpoznawanie wartości prostych równań i wrzucanie między nie znaku większości lub mniejszości, albo liczenie pasażerów jachtu. Nie ukrywam, że ćwiczenia językowe zawsze były moją ulubioną dyscypliną, dlatego też bardzo ciekawiło mnie, co można wrzucić do gry. Mamy więc odpowiednie kolejkowanie zgodnie z porządkiem alfabetycznym wyrazów, sprawdzanie ich pisowni oraz rymowanie. Niestety całość jest po angielsku, więc znajomość tego języka okazuje się niezbędna przy dwóch z trzech zadań. Ostatnia na liście jest koncentracja – prowadzenie linii od przycisku do kłębka nici czy uzupełnianie kształtu są bardzo miłe.

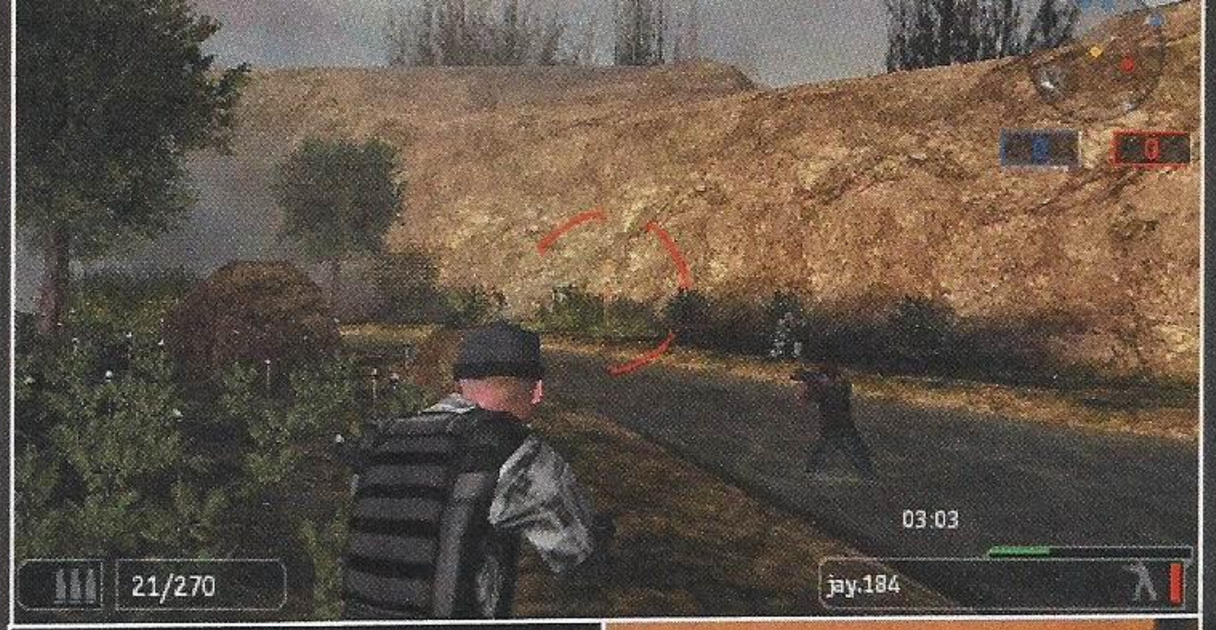
Jak widać – **Hot Brain** jest grą raczej niespotykaną na PSP. Logiczne zagadki są domeną DSa, tak przynajmniej było do tej pory. Samej gry w grze nie ma za dużo. Test sprawdza temperaturę mózgu i pokazuje ją na wykresie. HB jest strasznie wciągający i natychmiastowy, ale nie radzę przesadzać, bo się znudzi. ■■

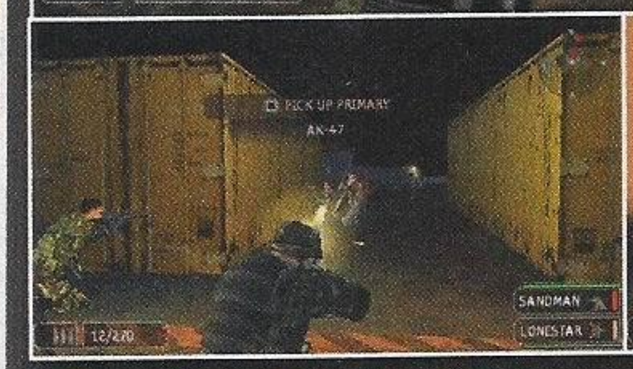
OCENA 7.8/10

ROZWIJAJĄCA ZABAWA DLA KAŻDEGO – PEREŁKA









S.O.C.O.M: FIRETEAM BRAVO 2

JAK TO SZŁO? IM DŁUŻSZY TYTUŁ, TYM NIŻSZA OCENA?

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Zipper Int.
- Liczba graczy: 1 (16)

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Mutli, grafika, dźwięki, sporo misji, łączenie z wersją na PS2.
ZŁE: Liniowość, sklonowani przeciwnicy, brak checkpointów.
BRZYDKIE: Taktyka? Strategia? Nie znam, nie pamiętam.

GULASH: SOCOMów wyszło już tyle, że chyba tylko najzagorzalsi fani są w stanie spamiętać to, czym różnią się kolejne części. Dla autorów czas jakby się zatrzymał... Mimo to gra się w dalszym ciągu całkiem nieźle, bo system sprawdza się w akcji. Oczywiście gra na PSP jest jakby młodszą, a więc mniej zaawansowaną siostrą dużego SOCOMa, ale też nie powinniśmy chyba rozpatrywać tego w takich kategoriach. Niezła.

Adżykistan. Czy ja tu przypadkiem już kiedyś nie byłem? Tak, zaledwie dwa miesiące temu odwiedziłem ten fikcyjny kraj przy okazji zabawy z peesdwójkowym SOCOMem Combined Assault. Wtedy niespecjalnie mi się tu podobało i tym razem również obyło się bez rewelacji, ale bynajmniej nie dlatego, że okolice są brzydkie, bo tego o nich powiedzieć nie mogę. Akcja toczy się od terenów górzystych, aż po pustynne, mapy są duże, a mimo to ładują się szybko. Odległe punkty widać wyraźnie, a przy tym zadbano o szczegóły i jakość tekstur najbliższych okolic. Jeśli więc chodzi o walory turystyczne wizyta w Adżykistanie nie była taka zła, no może poza czasem szarpiącą animacją, ale przecież nie jechałem tam na wycieczkę.

Pojechałem uspokajać terrorystów wraz z drużyną najlepszych żołnierzy, z których tylko jednego mogłem zabrać ze sobą na misję. Tak, tylko jednego, więc szybko przeszła mi chęć na zabawy w wydawanie rozkazów i planowanie strategii walki. Zresztą, co tu myśleć nad taktyką skoro przez większą część zabawy podąża się wzdłuż jednej drogi? Skończyło się na tym, że biegłem przed siebie i strzelałem do kolejnych przeciwników. Pomocna okazała się opcja namierzania celu, bez której bardzo ciężko strącić nawet najbliżej kręcących się wrogów. Próby zabicia kogoś stojącego dalej w ogóle odpuściłem, gdy zobaczyłem, jak mało precyzyjny jest peespekowy analogowy „grzybek". Mówiłem już, że wszyscy przeciwnicy wyglądają tak samo i czułem się, jakbym walczył z armią klonów? Na dodatek głupich i mało wytrzymałych, ale denerwujących, bo czasem chowają się za cywilami, których absolutnie nie można zabić, bo misja momentalnie się kończy. Gdyby zaczynało się zabawę ponownie od jakiegoś checkpointa, to bym to przeżył, ale tutaj nie ma ich w ogóle, więc na słowo uwierzcie, nie chcecie nic zepsuć pod sam koniec powtarzanej po raz dziesiąty misji. Wasze PSP może nie wytrzymać nagłego ataku agresji.

Czternaście misji wystarcza na około siedem godzin, a świetnym bonusem jest opcja wymiany danych z Combined Assault. Wtedy część zadań się zmienia, niektórzy przeciwnicy zabici na PS2 nie pojawiają się już na PSP. Brakuje tylko informacji o tym, kiedy podpiąć handhelda do starszej siostry, więc trzeba to robić na czuja. Szkoda, bo to super patent i chciałbym, żeby pojawiał się w grach częściej.

SOCOM w singlu sprawdza się nieźle, ale nie prezentuje niczego nadzwyczajnego w przeciwieństwie do multi dla szesnastu graczy. Siedem różnych trybów w tym każdy na każdego, capture the flag, strzelanie drużynowe, to wszystko dostarcza sporo dobrej zabawy, jeśli tylko nie ma lagów. Do online kupujcie, w singlu SOCOM nie jest aż taki dobry. ■■

OCENA 7.4/10

TERAZ NA PSP POPROSZĘ COŚ ŚWIEŻSZEGO

mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

XIAOLIN SHOWDOWN

■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Konami ■ Ocena: 3/10

Cztery postacie śmigają po ekranie i piorą po gębach jakieś śmieszne robociki, które są na tyle słabe, że chyba jakbym odszedł od konsoli na dwie godziny, to w końcu, by mnie zabili. Chociaż nie, to niemożliwe, bo sterowani przez konsolę pomocnicy sami stłukliby każdego, kto by się do mnie zbliżył. Nie ma nauki nowych stylów walki, jeden cios wystarczy, żeby wszystkich pokonać, więc używanie superataku zamrażającego przeciwnika nie ma sensu. Crap, nie zwracajcie na niego uwagi. [miel] ■■

DEATH, JR. II: ROOT OF EVIL

■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Konami ■ Ocena: 5/10

Syn Ponurego Żniwiarza powraca na PSP w kontynuacji niezłego miksu platformówki i gry akcji. To zresztą niemal kopia pierwszej części, tylko dorzucono drugą grywalną postać, Pandorę. Kamera momentami sprawia sporo problemów, skoki też są jakieś przesadzone i za każdym razem pojawia się niepewność, czy aby na pewno uda się pokonać przepaść. Taki tam przeciętniak, ładny, ale niczym się nie wyróżnia i nie zapada w pamięci na dłużej, ale jeśli chcecie, możecie sprawdzić co-opa. [miel] ■■

HOT PIXEL

■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Atari ■ Ocena: 5/10

Każda konsola może mieć swój zestaw mini-gier. Tak przynajmniej chce nam powiedzieć Atari bezwstydnie podbierając pomysły z Wario Ware Inc., ubierając dobrze znane, krótkie, bo kilkusekundowe gierki w nowe ciuchy. Ciekawe, co na to prawnicy Nintendo... Dziesięć epizodów, w każdym po dziesięć zadań do wykonania, na które przeznaczono koło pięciu, może sześciu sekund. Naciśnij w odpowiednim momencie przycisk, wklep właściwą kombinację. Bez stylusa nie takie fajne, ale można pograć. [miel] ■■

■ Choć to mała i prosta gierka, widać, że włożono w nią sporo miłości. Na przykład olbrzymia galeria pozwala obejrzeć szkic i przeczytać profil każdego z napotkanych wcześniej potworów. Jest masa opcji dodatkowych; dosłownie czuć, że autorzy bardzo chcieli dopieścić swój, bądź co bądź, przeciętny w końcu produkt. I dobrze – niech będzie rzemiosło, ale dobre rzemiosło.

MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

txt: GULASH

XBOX 360

- Wydawca: Southpeak
- Producent: Artificial
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Konkretna młóca, pomysłowi przeciwnicy, sporo pierdółek do znalezienia, upgrade'ów broni i tak dalej. No i to, że to gra za pół ceny.
ZŁE: Do sterowania trzeba się przyzwyczaić, czasem kamera.
BRZYDKIE: Przeciwnicy to prawdziwa definicja szkaradztwa.

MIELU: Najpierw myślałem, że bardziej chaotycznej gry nie da się zrobić, ale szybko zmieniłem zdanie, jak zwiększył się poziom trudności i musieliśmy z Gulem trochę zwolnić i pomyśleć nad taktyką. Fajna zabawka do coopa z wesołym versusem, w którym ochoczo sklepałem naczelnego 5:3, ha! Za połowę ceny można wziąć, ale tylko jeśli macie z kim grać.

MAŁA GIERECZKA, A CIESZY

Proste, ostre gierki. Ach, jak ja je lubię. Jak Geometry Wars na X360, czy Blast Factor na PS3... A wcześniej choćby Gauntlet, siwobrody dziś król arcade'owych chodzonych naparzanek. Aż cztery osoby mogły jednocześnie uczestniczyć w krucjacie elfa, ludzkiego wojownika, krasnoluda i czarodzieja przeciwko gigantycznym hordom monstrów. Czasy się zmieniają, ale niektóre idee – niekoniecznie. Co prawda w Monster Madness szlachetnych rycerzy zastępuje czwórka stereotypowych nastolatków, ale w dalszym ciągu trzeba ruszyć na krucjatę przeciw potworom. I to nic, że zamiast ratowania świata, ratujemy własne tyłki.

→I SIEKIERA W DŁOŃ

Bierzemy więc do rąk to, co się akurat nawinie i napieramy do przodu, za strzałką pokazującą kierunek marszu. Nie ma tu naprawdę wiele do tłumaczenia, może poza sterowaniem – otóż lewa gałka odpowiada za ruchy postaci, prawa zaś nie służy do młocki, ale do obracania postaci. Prawy spust uaktywnia akurat posiadaną broń, lewy służy do ciskania granatami. Na początku sprawia to nieco problemów, ale tak naprawdę, dopóki nie pojawi się broń palna i miotająca, praktycznie nie trzeba się obracać. Są szybkie uskoki i podskoki... I to właściwie wszystko, co powinniście wiedzieć, by dobrze się bawić. Tłuczemy i kroimy zombiaki choćby piłą, kijem, rakietą tenisową i toporem, strzelamy do nich z gwoździownicy, shotguna, bazooki, które jednak nie spadają za darmoszkę z nieba, a trzeba znaleźć do nich części, które poskłada do kupy uczynny koleżka Larry parkujący swoim wehikułem w każdym z poziomów. A jeśli mowa o wehikułach, trafią się także sekwencje jeżdżone. Jak widać, autorzy zadbali o odpowiednią różnorodność.

Adventure Mode zawiera pięć obszernych leveli, a każdy składa się z czterech sekcji. To sporo rozwałki, szczególnie, że szybko robi się trudna i już po godzinie młócy wraz z Mielem zaczęliśmy przeklinać niektórych natrętnych przeciwników, zmuszających nas do zaczynania poziomu od początku. Ale palców ze spustów nie zdjęliśmy – to znaczy, że zabawa wciąga. Co ważne, pozwala grać nawet we cztery osoby, a szaleństwo i chaos na ekranie są już po prostu niewyobrażalne. I dla swojego własnego dobra, pozycja ta powinna mieć zaimplementowany kod obsługi tego trybu również przez Live. Niestety – z żalem informuję, że nic z tego. Przez sieć można zabawić się jedynie w Versusa, który, choć miejscami zabawny i budzący wiele skojarzeń z fenomenalnym swego czasu Powerstone Capcomu, nie dorównuje jednak głównemu questowi. Poza tym samotna zabawa w takie gry zwyczajnie szybko się nudzi.

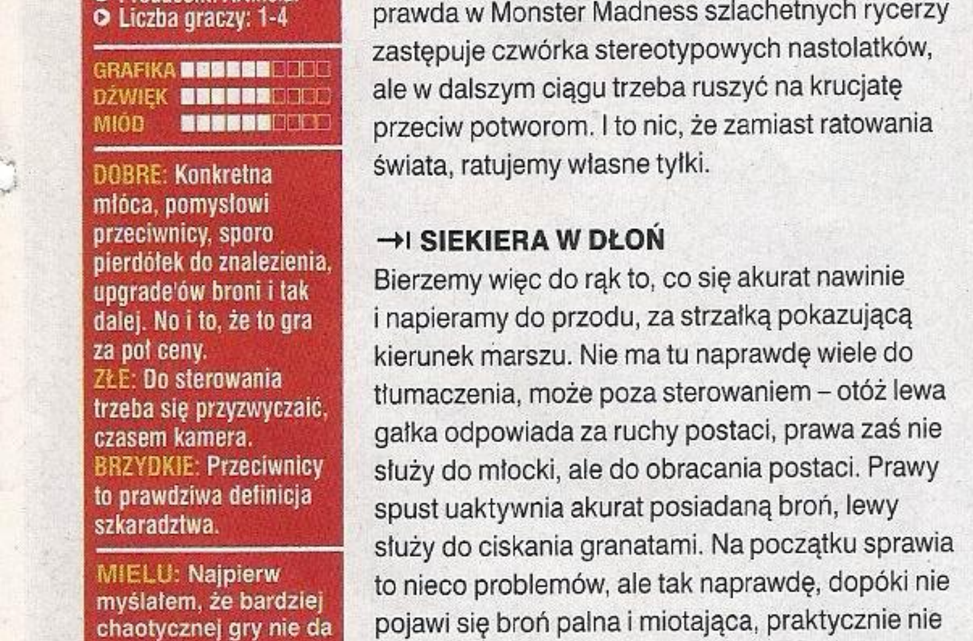
→I I NAPRZÓD MARSZ!

To tania giereczka – co prawda nie jest do zassania i nie kosztuje 1200 czy 800 microsoftowych punkcików, a być może powinna, ale ciągle można zawinąć ją za połowę ceny pierwszoligowej produkcji. Co samo w sobie oznacza, że **Monster Madness: Battle for Suburbia** to gra drugoligowa.

Nikt nie sypnął kasy na długaśne, renderowane wstawki – są zatem przedstawione jako plansze z komiksu, ale są dynamiczne, ruchome, sporo się na nich dzieje. Nie zabrakło także pełnego dubbingu. Na scenariusz spuśćmy litościwie zasłonę milczenia, ale sama oprawa nie ma się już czego wstydzić – dumnie sterczące logo na początku gry informuje nas, że Monster Madness wykorzystuje technologię Unreala, czyli śmiga na Unreal Engine. I to na trójce! Jest sporo ładnych efektów świetlnych, całość zasuwa w sześćdziesięciu klatkach na sekundę, zielona posoka zombiaków bryzga wszystkie strony, a wybuchy rozświetlają mroczne przedmieścia. Oczywiście nie jest to nic naprawdę niezwykłego, ale jak na dobrą, rzemieślniczą robotę sprawdza się bez pudła.

Monster Madness: Battle For Suburbia to kolejny przykład gry, która, choć tania i przyjemna, nie ma specjalnie szans powalczyć z prawdziwymi next-genowymi killerami. Lepiej dla autorów byłoby ją wydać na PlayStation 2 (bo tam jest olbrzymia baza użytkowników) bądź udostępnić na Live Arcade, ale z pewnością jest do tego celu za duża, bo Microsoft przecież odgórnie ogranicza developerom wielkość gier dla Live Arcade właśnie. Może kiedyś gigant z Redmond zmieni zdanie. ■■

OCENA 6.0/10
DOSTAŁEM TO, CO CHCIAŁEM – MŁÓCKĘ



■ Przy tym warto zauważyć, że projekty przeciwników są całkiem pomyłowe – beznogi zombiak jeździ wózkiem, którym kieruje własną szczęką. Hmm...

VERSUS

Do mutiplayera w trybie VS może zasiąść (lub skorzystać z Live!) nawet czworo graczy i wydaje się to być idealną liczbą do trybów pokroju Capture The Flag czy King of The Hill, których nawet w tak wydawałoby się prostej grze nie zabrakło. W przypadku broni białej jest to nawet zabawne, bo można radośnie pogonić kogoś po planszy, ale gdy przydzielimy postaciom bazooki i shotguny, szał mija – cholernie ciężko trafić w cokolwiek przy tym sterowaniu. Coop zdecydowanie lepszy.

COMMAND & CONQUER 3
WOJNY O TYBERIUM

CONRAD

SEVERE
HIGH
ELEVATED
GUARDED
LOW
THREAT LEVEL

-DOWÓDCY POSZUKIWANI-

WOJNA Z TERROREM NOD JUŻ ROZPOCZĘTA

PREMIERA 11 MAJA

XBOX 360

Zostań naszym przywódcą. Razem wyeliminujemy terrorystyczną organizację Brotherhood i powstrzymamy ją przed dalszym mordowaniem niewinnych obywateli. **DOŁĄCZ DO GDI na GDI.EA.COM**

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

GRA DOSTĘPNA TAKŻE NA PC DVD W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ (Z NnapisAMI)

PC DVD ROM

POWERED BY gamespy

16+ www.pegi.info

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA, Command & Conquer oraz Command & Conquer 3 Tiberium Wars stanowią znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe Electronic Arts Inc na terenie Stanów Zjednoczonych i/ lub innych państw. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz "Powered by GameSpy" są znakami towarowymi należącymi do GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360 oraz logo Xbox i Xbox 360 są albo zarejestrowanymi znakami towarowymi albo znakami towarowymi Microsoft Corporation i na terenie Stanów Zjednoczonych i/ lub innych państw i mogą być używane na licencji Microsoft. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością podmiotów, do których należą.

Neon

W ostatniej chwili wyleciało PES Party, które – w całości poświęcone Oficjalnym Mistrzostwom Polski w PES6, było gotowe. W dniu oddania do druku organizatorzy zdecydowali się zmienić całą koncepcję, a my zdecydowaliśmy się nie publikować nieaktualnych informacji. Grrrr. Dekada N+ przesunięta na wrzesień – wybaczcie, mea culpa, wakacje... A za miesiąc NEON przejdzie spory lifting. [gulash@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

ŻYWOT BRIANA

Rozległa wypowiedź Briana Hastingsa na temat zwycięstwa PlayStation 3 w obecnej „wojnie konsol", opublikowana w 99. numerze Neo Plus, robi wrażenie, zdaje się być przekonująca i skłania do zgodzenia się z tym, że to właśnie „PlayStation" będzie marką, która wygra bój o miejsce w domach graczy.

Jest tylko jedno „ale" – Brian Hastings wszystkie przytoczone przez siebie teorie i fakty interpretuje na korzyść PS3. Grzechem byłoby więc nie wytknięcie mu kilku niedopatrzeń.

SECOND HOME

Zwycięstwo armii Sony ma być zapewnione przez dwóch „generałów" – Home i Little Big Planet – oraz tajną broń firmy, jaką jest magiczny slogan: „Za darmo". Home ma być nie tylko usługą sieciową do ściągania gier i dodatków do nich, ale także symulatorem życia, które kręcić będzie się wokół – aplauz – gier. Pozwoli nam stworzyć sobie ludzika, kupić mu domek wraz z mebelkami (Barbie spaliłaby się z zazdrości), pójść do parku, do kina, zawrzeć sieciowe przyjaźnie, a przy okazji zaspokoić wewnętrzną, snobistyczną potrzebę poklasku, dając nam możliwość obdarzenia ludzika specjalnymi przedmiotami, które to wyróżnią nas (ludzika) z anonimowego tłumu graczy. A wszystko to za darmo.
Za to Little Big Planet , nie dość, że będzie „grą napędzaną przez zawartość" (cokolwiek by to miało znaczyć), to jeszcze będzie grą sieciową, kooperacyjną, do której każdy będzie mógł zaprojektować poziom. Rewelacyjne, oryginalne, nowatorskie. I za darmo.
Jednakże problem z Home i LBP polega na tym, że w obecnym świecie gry muszą konkurować z wieloma innymi rodzajami rozrywki. Przeciętny człowiek nie ma ani czasu, ani pieniędzy, żeby w wolnej chwili zająć się wszystkim, co by go interesowało. Żeby coś przyciągnęło jego uwagę, musi być oryginalne. A ani Home, ani LBP nie spełniają tego wymogu. Home to po prostu łechtacz próżności (Bądź wyjątkowy, kup koszulkę, jakiej nie ma nikt inny) i pożeracz czasu, konsolowa wersja Second Life, skierowana do fanów PlayStation. Little Big Planet – mini-gierka, popierdółka, coś, co włączy się raz na jakiś czas, dla odprężenia pomiędzy kolejnymi walkami w Tekkena.

WIEK

Problem jest jeszcze jeden: przeciętny gracz starzeje się. Nie jest już podlotkiem, nie chodzi do podstawówki czy liceum. Przeciętny gracz ma 33 lata i coraz mniej czasu na zabawę. Ma pracę, a być może i własną rodzinę. Wraca do domu, musi przygotować się na drugi dzień do pracy, zrobić obiad, posprzątać, wyrzucić śmieci, wytłumaczyć dzieciakowi matematykę. Nie ma czasu, a może i ochoty, na siedzenie cały dzień przed konsolą i zamartwianie się, że wszyscy mają stringi z logiem God of War, a jego ludzik – nie. Na dodatek statystycznie gra już od ok. 12 lat – niejedno już widział, więc i niewiele może go zaskoczyć czy zainteresować. Możliwość tworzenia własnych plansz i rozgrywka online? To już było, to już jest, nie ma w tym nic innowacyjnego. Poza tym, Home i Little Big Planet oferują rozrywkę – przynajmniej teoretycznie – nieograniczoną w czasie. Zachęcające? Niespecjalnie; gracze nie kończą długich gier i sięgają po tytuły, które można przejść w jeden wieczór. Czy zachłysną się czymś, w co będą mogli bawić się bez końca, ale i bez bliżej określonego celu? Raczej nie. Pomijając przypadek, gdy będą już uzależnieni.

$=PS3 ?

Z usługami sieciowymi Sony wiąże się jeszcze jeden aspekt – darmo, wszystko ma być za darmo. Czy na pewno? Każdy przeciętnie inteligentny człowiek wie, że na tym świecie nic za darmo nie ma. Co więcej: to, co rzekomo jest „darmowe", tak naprawdę kosztuje nas najwięcej. Tak jest z bezpłatną służbą zdrowia, bezpłatnym szkolnictwem, książką dawaną „darmo" za zakup samochodu wartego kilkaset tysięcy złotych. Nic za darmo nie ma, ponieważ wszystko kosztuje. Ta zasada tyczy się również przemysłu konsolowego. Najdroższy na świecie „domek" trzeba będzie z czegoś utrzymać. Można czynić to z wpływów z reklam. Home dysponuje w końcu nieograniczoną powierzchnią do wynajęcia – automaty Coca-Coli w parku? Reklama operatora komórkowego w mieszkaniach użytkowników Domu? A może ludzik gracza otworzy szafę, a tam – Tinky Winky? Potencjalnie każdy piksel Home to fabryka dolarów. Potencjalnie, gdyż może się okazać, że za wynajęcie części „Rezydencji" Sony będzie żądało tyle, że reklamodawcy zamachają torebeczką i powiedzą: „Pa-pa".
Jest jednak i drugie źródło pozyskania środków na Home – kieszeń graczy. Zapłać nam, a będziesz mógł nosić szlafroczek z logiem SingStara. Chcesz pokazać, że jesteś Prawdziwym Graczem? Kup dziesięć killzone'owych czapeczek dla ludzika, a zapłacisz mniej, niż gdybyś kupował tylko dziewięć. Chcesz udowodnić, że jesteś hardcore'owcem? Kup limitowane poziomy Little Big Planet, a my damy ci taki przedmiocik, że każdy będzie widział z daleka, z kim ma do czynienia. Wszystko za darmo? Za darmo, przecież nie musisz za wszystko płacić. Tylko za to, co nie będzie bezpłatne.

KALKULACJA KONTRA POSTĘP

Z pieniędzmi wiąże się także – całkiem rozsądne – wyliczenie Briana Hastingsa: jeśli weźmie się pod uwagę fakt, że Microsoft każe płacić sobie za samo bycie posiadaczem konta na Xbox Live, to przy „darmowym" Home PlayStation 3 wydaje się być obiektywnie tańsze. To jednak nie ma praktycznego znaczenia, bo ludzie wolą wyciągać z kieszeni mniejsze sumy, chociażby i częściej. O, rozmawiałam ostatnio ze znajomym, który pojechał do Anglii. Ma tam kontakt z pracującymi na Wyspach Polakami – większość z nich ma już w domu konsolę. Jaką? PlayStation, lecz nie trzecią, a drugą. Ludzie wolą kupić PS2 za 50 funtów niż kosztującą ponad 400 funtów PS3. Nie interesuje ich, że „Trójka" jest potężniejsza. Zaglądają do katalogu, widzą konsolę kosztującą 400 funtów, na którą są trzy gry na krzyż i kilka razy tańszą PS2 z dziesiątkami gier. Wybiorą „gorsze"? Tak, wybiorą to, co tańsze, bez oglądania się na grafikę. Nośnik danych, procesor, łatwość programowania – to dla ludzi nie pretendujących do miana „gracza" nie ma znaczenia. Ale to zahacza już o tezę Hastingsa, że PlayStation 3 wygra właśnie dzięki swojej technologicznej przewadze.

STARSZA SIOSTRA

Jak to się będzie miało do PlayStation 3? Niecierpiący niedostatku posiadacze Wii nie rzucą się na konsolę Sony. Podobnie właściciele Xboksa 360, którzy naprawdę mają w co grać. Paradoksalnie, konsoli Microsoftu może dodatkowo pomóc niesłabnąca popularność PlayStation 2 – polubiłeś Devil May Cry? Soulcalibura? GTA? To świetnie, zapraszamy do nas, kontynuacje już czekają. A PS3 traci kolejne exclusive'y. Virtua Fighter 5 już niedługo zagości na X360, Square Enix wyraźnie powiedziało, że jedynie obecnie nie planuje żadnej Final Fantasy na amerykańską konsolę, a i Resident Evil 5 nie ma zamiaru wiązać swego losu tylko z PS3.
Z drugiej strony, nie da się ukryć, że istnieją także tytuły, dla których ludzie kupią właśnie konsolę Sony; tutaj dopomóc może także popularność PS2. Nie stawiałabym jednak znaku równości pomiędzy wzrostem sprzedaży PS2 a PS3. Pamiętajmy, że „starszą siostrę" można kupić równie dobrze dla Killzone czy MGSa, jak i dla dziesiątej części pachinko ze świata Neon Genesis Evangelion. Kupować PS3 dla jedenastej części sagi pachinko? Tak, już lecę do sklepu.

KTO WYGRA „WOJNĘ KONSOL"? ABY ODPOWIEDZIEĆ NA TO PYTANIE NALEŻAŁOBY NAJPIERW ZDEFINIOWAĆ POJĘCIE „WYGRANEJ". DZIŚ TO NIE LICZBA SPRZEDANYCH EGZEMPLARZY MOŻE WSKAZAĆ ZWYCIĘZCĘ, A PIENIĄDZE.

ZABAWA

Według Briana Hastingsa, jedyną konsolą, która może zaspokoić potrzeby grających, jest PlayStation 3 – ze względu na to, że to właśnie na nią powstaną najładniejsze i najbardziej rozbudowane gry, ze względu na to, że to za PS3 stoją marki wielu znanych tytułów. Niestety, i tutaj Chief Creative Officer nie ma do końca racji. Ludzie są wzrokowcami i lubią to, co ładne, ale historia gier video pokazała, że nie zawsze wygrywa najsilniejszy (a co za tym idzie – i „najładniejszy"). Dreamcast nie uśmiercił PSXa, premiera Xboksa nie położyła na łopatki PS2, a Dual Screen wciąż sprzedaje się lepiej niż PSP. Dlaczego? Dlatego, że lubimy nie tylko patrzeć, ale także dobrze się bawić. Między innymi w tym tkwi sukces Wii – Nintendo postawiło na zabawę, a nie na procesory i poligony. I zostało za to pokochane. Trafiło w gusta większości ludzi.
Właśnie, a czy moda na Wii minie? Moda – być może tak, zainteresowanie – niekoniecznie. Konsola Nintendo ma już dużą bazę użytkowników, a to oznacza, że znajdą się chętni na kupno nowych gier. Wprawdzie w chwili obecnej nie ma na Wii zbyt wielu naprawdę interesujących tytułów, ale pozwolę sobie wygłosić tezę być może równie kontrowersyjną, jak teza pana Hastingsa: na nowe konsole nigdy nie ma ciekawych gier. Na początku mamy dziesięć nudnych pozycji i musimy czekać miesiącami, aż developerzy stworzą coś godnego uwagi. Czy w przypadku Wii doczekamy się? Jak najbardziej. Będzie Manhunt 2, który sprzeda kolejne kartony z Wii, szczególnie, jeśli znajdzie się chętny do ostrzegania rodziców przed konsolą, która zmusza dzieci do naśladowania gestów zabójcy *(tekst został napisany jeszcze przed utrąceniem MH2 – przyp. red. N+)*. Będzie i No More Heroes – murowany hit od Sudy 51, (nie)znanego u nas z takich tytułów jak killer7 (GCN, PS2), Michigan: Report from Hell (PS2) czy Contact (DS). Hektolitry krwi, silna dawka przemocy, szpanerstwo i surrealistyczne przedstawienie świata – to musi się sprzedać. Na sukces Wii mogą także wpłynąć gry bazujące na mangach i anime. Przygodówka na podstawie One Piece (serii równającej się popularnością z Dragon Ballem), boks w świecie Hajime no Ippo czy też football z bohaterami Eyeshield 21 sprzedadzą się, ze względu na samą markę; także poza Japonią. Do tego na horyzoncie rysuje się chociażby SoulCalibur Legends… Nawet jeśli moda na Wii minie, to ludzie będą kupować tę konsolę dla poszczególnych gier. Oczywiście, o ile ich nie zabraknie.

HEGEMON

Kto wygra „wojnę konsol"? Aby odpowiedzieć na to pytanie należałoby najpierw zdefiniować pojęcie „wygranej". Dziś to nie liczba sprzedanych egzemplarzy może wskazać zwycięzcę, a pieniądze. Jeśli Sony będzie dokładać do Home, a Xbox zarobi wreszcie chociaż jednego centa – to Microsoft będzie wygrany. Wygraną może być także zaufanie klientów, które ułatwi firmom wejście w kolejną generację. Tu Sony stoi na najsłabszej pozycji, po kilku nieudanych wypowiedziach o mocy marki „PS" i przywiązania do niej graczy. Nie byłabym więc taka pewna, czy PlayStation 3 wygra obecny pojedynek; tak samo jak nie byłabym skłonna powiedzieć, że go przegra. Wciąż są tytuły – jak np. God of War czy ICO/Kolos – na które PS zachowa wyłączność, a siły marki nie należy lekceważyć. Home, pomimo swoich wad (bycia pożeraczem czasu i topicielem pieniędzy), może odpowiadać potrzebom graczy – jesteś nikim w rzeczywistości? Stań się Kimś w wirtualnym świecie. Poza tym, może i 33-latkowie widzą tandetę Final Fantasy XIII, ale młodsi śnią o tej grze po nocach; jak i o wielu innych, odtwórczych z perspektywy starszych graczy, ale ślicznie wyglądających tytułach.
Może więc PlayStation 3 wygra? Może. Ja jestem w tej komfortowej sytuacji, że – w przeciwieństwie do Briana Hastingsa – nie żyję z pracy w firmie, która od ponad dekady wydaje gry tylko na konsole Sony, więc nie muszę nikogo przekonywać do PS3. Powiem więcej: to, kto wygra tę „wojnę" w ogóle mnie nie interesuje. Interesuje za to, kiedy w Europie ukaże się King of Fighters XI czy Odin Sphere. Ponieważ prawdziwy zwycięzca tej wojny jeszcze nie zszedł z tronu… ■■ **Jeanne Kay**

dogrywka

FORZA MOTORSPORT 2

Najlepsze wyścigi na Xboxa 360 poruszyły nas do tego stopnia, że postanowiliśmy pociągnąć temat trzeci numer z rzędu. Tym razem w formie ożywionej dyskusji bogatszych o kolejne wyjeżdżone godziny redaktorów.

KAXI: Na samym początku wyznam szczerze, że do tej pory nigdy nie przepadałem za symulacjami. Moim żywiołem zawsze były dopalacze, hopki, skróty i efektowne poślizgi. Nie licząc Gran Turismo 2, nie poświęcałem tego typu wyścigom zbyt wiele czasu. Nie mogę więc nazwać się ekspertem w tej dziedzinie. Mimo to nowa Forza wciągnęła mnie od pierwszej chwili i zmusiła do wielogodzinnych treningów. Sam byłem zaskoczony, ile czasu spędzam na tuningu, sprawdzając co chwilę, jak zmieniają się osiągi. Albo zajmuję się malowaniem auta, przesuwając o milimetry logo. Zazwyczaj podobne bzdety odrzucały mnie od gry na kilometr. Uderzając w podniosłe, grabarzowe tony, można powiedzieć, że Forza zmienia ludzi. Was też zmieniła?

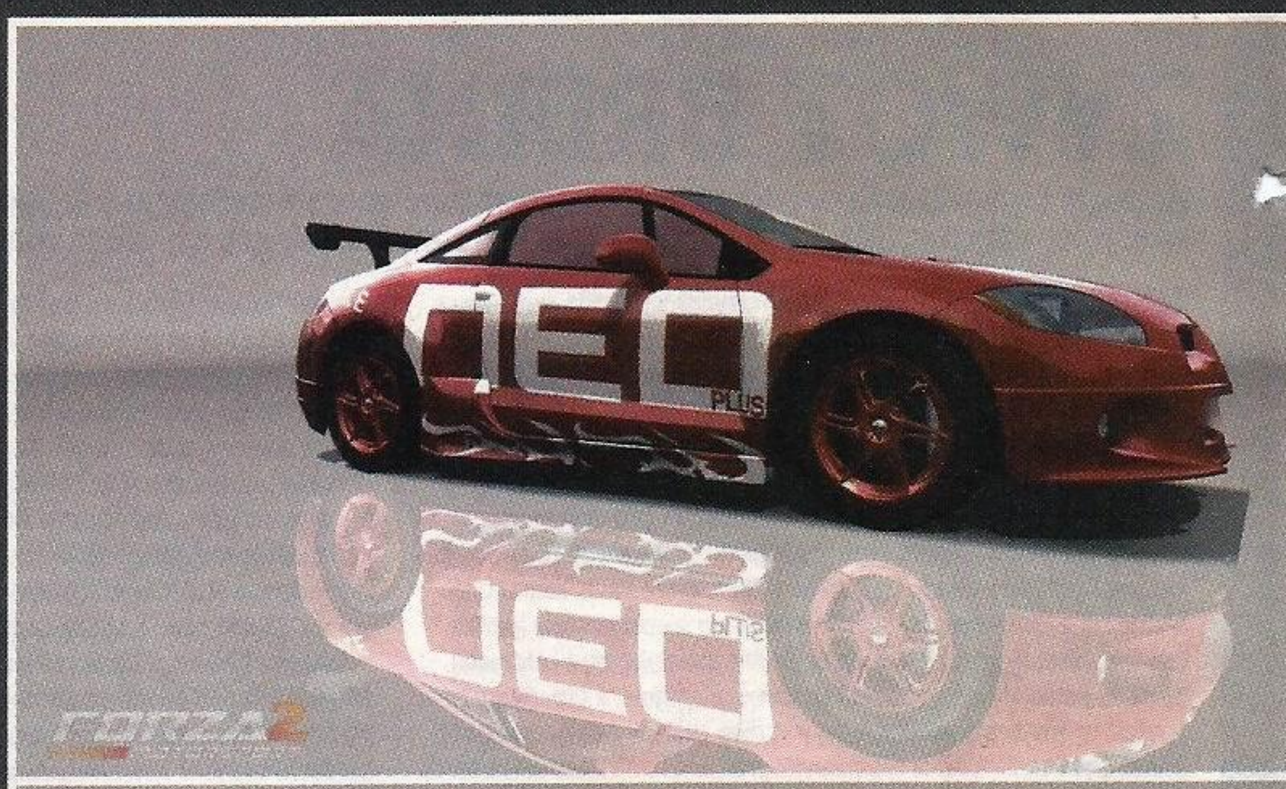
qsh: Ja natomiast z wyścigami związany jestem od kiedy pamiętam. Zawsze lubiłem się ścigać, niekoniecznie markowymi samochodami, ale również pojazdami antygrawitacyjnymi i tym podobnymi wynalazkami. Ale faktycznie przy pierwszym, drugim, trzecim i czwartym GT spędziłem piękne chwile, masę godzin. Jednak cały mój wyścigowy światopogląd do góry kołami wywróciła pierwsza Forza. Przy niej zrozumiałem, co znaczy poważne ściganie, wymagający i realistyczny model jazdy, walka na każdym zakręcie. Druga Forza sprawia mi masę radości przez cały czas. Chociaż nie powiem, zauważyłem kilka niedociągnięć.

MAC: No może i rzeczywiście – trochę zmienia. Po graniu w Forzę 2 nie czuję się wprawdzie lepszym człowiekiem, ale lepszym wirtualnym kierowcą jak najbardziej. Ale o tym wspominałem już w recenzji. Nie da się też ukryć, że Forza wciąga konkretnie i naprawdę oferuje sporą dozę symulacji. Na pewno większą niż Gran Turismo, choć ustępuje mu pod kilkoma innymi względami i na pewno nie jest grą bez wad. Tu się chyba zgadzamy.

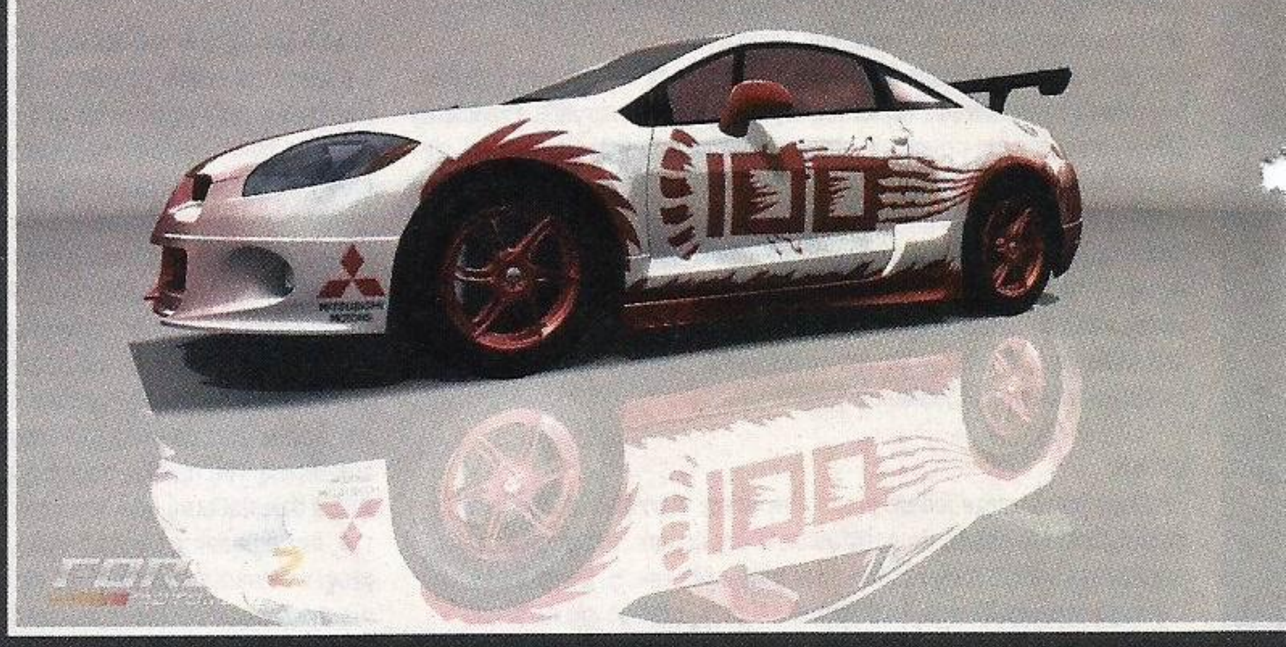
qsh: Pierwsza sprawa: miałem piękną i konstruktywną rozmowę ostatnio ze swoim bardzo dobrym znajomym, graczem. Poszło – jak zwykle u nas – o jakąś grową pierdołę. Jak jeździcie? Z czym włączonym? Ja mam linię hamowania, ABS i automatyczną skrzynię biegów. Reszta nabija mi wygrane. Innymi słowy – czy linia jest zła? Lamerska? Noobowska? Tak, jasne, i jaka jeszcze? Każdy, kto spędzi trochę czasu z Forzą wie, że linia czysto teoretycznie pokazuje optymalną drogę hamowania. W rzeczywistości chcąc osiągnąć najlepsze wyniki nie można do końca na niej polegać, ponieważ zakłada ona prawie zerowe umiejętności kierowcy. Innymi słowy – jej przesłaniem jest bardziej „zacznij myśleć o hamowaniu", niż „hamuj, jak jestem czerwona i jedź po mnie". Cenne ułamki sekund zyskuje się dopiero wtedy, gdy samemu wypracuje się idealnie drogę przejazdu i moment wciśnięcia hamulca. Czy ja bawię się gorzej grając z linią hamowania? Gorzej od kogoś, czy gorzej niż jakbym jeździł bez? Nie, zdecydowanie nie. Wprawny obserwator zauważy, że w GT również jest wyraźna wskazówka, kiedy dawać po heblach.

KAXI: Nie wiem, czy linia jest lamerska albo noobowska, ale na pewno jest głupia. Nie po to mam realistyczny model jazdy, wizualizację uszkodzeń i setki prawdziwych fur, żeby kolorowe paski na jezdni mówiły mi, kiedy mam hamować. I właśnie to był najważniejszy powód, dla którego z miejsca ją wyłączyłem. Z systemów zostawiłem tylko ABS i tak przygotowany rozpocząłem zabawę. Choć przyznam się bez bicia, że z reguły korzystam w grach z automatycznej skrzyni i Forza nie jest pod tym względem wyjątkiem. W życiu nie mam z tym problemów, ale w grze, na padzie, nie chce mi się pamiętać o jakiejś durnej redukcji biegu. Gra ma mnie bawić, dlatego dostosowuje ją do moich zachcianek. I to jest okay.

MAC: No i fajnie, qsh gra tak, Kaxi siak, a ja jeszcze inaczej – Forza 2 zdobywa w tym momencie sporą garść kudosów za możliwość dostosowania sobie właśnie takich duperelków. Ja gram z wyłączonymi wszystkimi systemami wspomagającymi jazdę, a z udogodnień korzystam właśnie z linii hamowania. Z ABSami i TCSami jeździło mi się jakoś niewygodnie, chciałem czuć moc przekazywaną przez silnik do kół i na asfalt w całej okazałości, a nie przefiltrowaną przez masę systemów. A jako, że lubię amerykańskie muscle cary z lat 60. i 70., to stwierdziłem, że w ten sposób godnie je uhonoruje. Potem mi już zostało. Zgadzam się z qshem – linia zaledwie przypomina o hamowaniu, na przykład na Laguna Seca przed słynnym „spadającym zakrętem" zwanym Corkscrew (Korkociąg), nie ma sensu hamować wtedy, gdy sugeruje to konsola.



Mitsubishi Eclipse N+ Edition designed by Miki – respekt!



„XBOX 360 JEST W STANIE WYCIĄGNĄĆ WIĘCEJ – DOWODEM NA TO BĘDZIE NEED FOR SPEED: PRO STREET, KTÓREGO MIAŁEM OKAZJĘ OSTATNIO PODZIWIAĆ NA POKAZIE W PRADZE. TAM NALEPKI NA SAMOCHODACH SĄ W WYSOKIEJ ROZDZIAŁCE, A SILNIK POD MASKĄ WYGLĄDA NA TRÓJWYMIAROWY"

QSH: To, co pokazała mi Forza online poważnie wstrząsnęło moim światopoglądem. Nigdy nie sądziłem, że wszystko może zostać tak idealnie rozwiązane. Od samej jazdy, przez podarowanie koledze samochodu, giełdę i aukcje, a na tablicach wyników skończywszy – każdy element jest intuicyjny, prosty i przyjemny, a do tego daje maksimum satysfakcji. Co prawda czasami nie można się dogadać w lobby, jak jeździć (jakie systemy zostawić, jaka klasa pojazdów), ale to akurat już nie jest winą gry.

MAC: Podobnie, jak nie jest winą gry spotkanie pierwszego stopnia z nabuzowanym testosteronem nastolatkiem, któremu chodzi tylko o rozbijanie się na torze. Ten jeden szczegół od zawsze rzutuje na przyjemność płynącą ze ścigania się w sieci z żywymi przeciwnikami w ścigałkach aspirujących do w miarę realnego odwzorowania rzeczywistości. Poza tym wszystko w Forza 2 jest git, ale mimo wszystko wolę szaleć w racerach, w których stłuczki i wypadki są raczej promowane niż niepożądane.

KAXI: Czas na kilka słów o zajęciach około-wyścigowych, czyli malowaniu fur i robieniu zdjęć. Szczerze mówiąc, początkowo mnie obecność tych opcji nieco śmieszyła. Wiecie, taka nowa forma zabawy lalkami. Ale szybko zmieniłem zdanie, kiedy zobaczyłem, jak piękne rzeczy można za pomocą tych opcji zrobić. Warto wspomnieć o Mitsubishi Eclipse z okazji setnego numeru Neo Plus, stworzonym przez jednego z użytkowników naszego forum. Ja nie mam cierpliwości, by dłubać takie dzieła, ale i tak kilka godzin mi z życia uciekło na malowaniu swoich ulubionych samochodów. Złego słowa nie powiem też o fotografowaniu. No, może jedną: trochę długo się wczytuje. Ale za to efekty... rozkosz. Łapałem się na tym, że w czasie wyścigu nagle wciskałem start, bo po prostu musiałem zachować dane ujęcie dla potomności.

MAC: Rzeczywiście, dla maniaków mających mnóstwo czasu malowanie jest czymś, co może wciągnąć nie tyle na godziny, co na tygodnie. System jest świetnie pomyślany i można dzięki niemu stworzyć prawdziwe arcydzieła z maleńkich pikseli. Ja nie mogłem sobie pozwolić na tracenie czasu, więc w zasadzie prześlizgnąłem się po tej opcji i choć uważam ją za raczej zbędną (bo generalnie całą tę stworzoną przez korporacyjnych marketingowców filozofię pod tytułem „wyraź się" mam w głębokim poważaniu), to i tak fajnie, że jest. A fotki to już wcześniej GT4 miało, więc jak dla mnie to żadna specjalna nowość i powód do zachwytów.

qsh: Forza nie jest grą bardzo ładną. Nie wiem gdzie leży problem. Czy X360 nie jest w stanie wygenerować więcej, czy może 10TS nie wycisnęło z niego tyle, ile trzeba? Fakt jest niezaprzeczalny – tak nierównej gry już dawno nie było. Powierzchownie jest w porządku – samochody są szczegółowo wykonane, za to naklejki prezentują poziom PS2. Nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie się czepiał pustki wokół tras, ale już okazjonalny pop-up, albo zwolnienia animacji, są mało fajne. Największą wadą moim zdaniem jest jednak coś innego – małe przywiązanie do szczegółów. Jak można było wypuścić na rynek grę, w której kierowcy wyglądają jak Snake w pierwszym MGS? Albo gdzie spora część maski może przeniknąć przez bandę? Albo koło zapasowe w klasycznym Ferrari zamiast 3D felgi ma brzydką bitmapę? Albo silnik jest rozpaćkaną plamą? Czepialstwo? Przywiązanie do szczegółów. Graficznie jest na 7.

KAXI: Siedem? To żeś teraz pojechał. Rzeczywiście otoczenie bywa pustawe, czasem coś się dorysuje, ale to nie są jakieś straszne mankamenty. Oczywiście wyobrażam sobie ładniejsze wyścigi, ale oprawa Forzy mnie satysfakcjonuje. A zedrzeć lakier ze lśniącego Ferrari? Bezcenne.

MAC: Xbox 360 jest w stanie wyciągnąć więcej – dowodem na to będzie Need for Speed: Pro Street, którego miałem okazję ostatnio podziwiać na pokazie w Pradze. Tam nalepki na samochodach są w wysokiej rozdzielczości, a silnik pod maską wygląda na trójwymiarowy. Zwalić więc winę trzeba na 10TS i engine gry, z którego, jak się okazało, nie dało się wycisnąć 60 klatek animacji na sekundę, a „zaledwie" 30 oraz uniknąć pop-upu i okazjonalnych zwolnień. I choć można przymknąć oko, to jednak, gdy przypomnę sobie, że przy GT3, które miało udowodnić (i udowodniło) power PS2, nieco psioczyłem na, uwaga, uwaga, małą szczegółowość obrazu w lusterku, Forzy 2 z pewnością nie można przepuścić o wiele większych przecież uchybień. Forza pierwsza pokazała moc Xboxa, Forza 2 nie zrobiła tego w przypadku X360, co uważam za naprawdę sporą porażkę developera i wydawcy. W tym pierwszym przypadku techniczną, w tym drugim – prestiżową.

qsh: Kontynuując wątek wad, zdecydowanie za szybko wkrada się uczucie znużenia w karierze. Autentycznie kilka ostatnich wyścigów dałem przejechać wirtualnemu kierowcy, a sam w łapach miałem PSP z Hot Brainem. No i bez kolegów i całego internetowego przepychu grę w konsoli trzymać będą tylko zapaleńcy samochodowi. Co za tym idzie – Forzę w pewnym sensie ratuje online. Ratuje przed nudą, przed rutyną. Tuszuje też znikomą liczbę tras i ich małe zróżnicowanie. I to popiep**one loadingi! Toż takie coś nie powinno przechodzić! Ależ jestem wściekły, gdy myślę, ile życia uciekło mi na wgrywaniu wyścigów... Damn you, 10TS!

MAC: No ni cholery się nie posprzeczamy, co za pech... Właśnie dlatego Forza dostała „dziewiątkę" – jest nieco za monotonna. Wiem, że to miała być symulacja, a jednocześnie gra nieco inna niż GT, ale mimo wszystko – chyba przecież nikt nie przyczepiłby się do kilku ciekawych, choć wymyślonych od A do Z tras w miastach (Nowym Jorkiem to ja za przeproszeniem już rzygam) czy prowadzących przez jakieś piękne krajobrazy – lasy, góry, wśród jezior itd. Z mojej perspektywy właśnie to zaważyło na niższej, niż się spodziewałem, ocenie. Kilka fajnych i wizualnie dopieszczonych tras, a byłbym o wiele szczęśliwszy. No i może jeszcze poziom trudności powinien być nieco bardziej zróżnicowany – na średnim przeciwnicy zbyt łatwo dają się wyprzedzać, a na najwyższym jeżdżą w zasadzie bezbłędnie pokonując każde okrążenie po dokładnie tej samej linii i z niemal identycznymi czasami.

KAXI: No fakt, wychodzi na to, że w sprawie Forzy 2 wszyscy jesteśmy jednomyślni. Mi najbardziej doskwierały wspomniane loadingi i zgadzam się, że pierwszoligowe tytuły powinny sobie z tym radzić o wiele lepiej. Sytuację odrobinę poprawiał świetny soundtrack, przez co czekanie nie było aż tak irytujące, jak być mogło. Podobnie jak Mac, nie mam nic przeciwko wirtualnym trasom, jeśli są śliczne i efektowne. No ale jak już ustaliliśmy, developer nie udźwignąłby bogatego otoczenia, bo i z tym co jest Forza od czasu do czasu sobie nie radzi. Choć pewnie wydawca woli wersję, że w symulacji widoczki nie powinny rozpraszać kierowców, hehe.

qsh: Jak myślicie, co się stanie, jeśli GT5 nie będzie miało zniszczeń? Czy to będzie afera na miarę tej z gruntu seksownej z Samoobrony? Czy może, jeśli zaoferuje masę innych usprawnień, nie tylko względem czwartej części, ale nawet i Forzy, to i tak wszyscy będą grać? Co, jeśli będzie można wrzucać swoje fotki na samochód? Albo upiększać garaż lub wstawić maszynę do HOME? A czujecie motyw z dwudziestoma przeróżnymi samochodami na naprawdę przepięknej trasie? Przecież graficznie GT5 wyprzedza Forzę o kilka długości. To niesamowite, jak GT5 się prezentuje! Czy to, że blacha się nie gniecie powstrzyma miliony przed jazdą? Ja w to wątpię i wróżę piątej odsłonie rzesze fanów.

MAC: To GT3 zapoczątkowało drogę PS2 na szczyty popularności, więc w GT5 pokładane są równie duże nadzieje i pompowane są weń niewyobrażalne pieniądze. Sprawa jest mocno prestiżowa. Ale świat poszedł do przodu, że zacytuję Stephena Kinga i Polyphony nie powinno zostać z tyłu – podejście „i tak się sprzeda" tym razem może nie wystarczyć do zawojowania świata. Ja od długiego już czasu, bo od pierwszego pokazu GT4 na E3 w 2003 roku, trąbię, że w GT powinny pojawić się zniszczenia, a samochody nie mogą się już dłużej obijać o siebie jak kartonowe pudła i chciałbym, żeby mi wreszcie to po latach dostarczono. Bo wszystko to, co wymieniłeś, oprócz większej liczby samochodów na trasie, to dodatki, które na ostateczną ocenę mają niewielki wpływ. Fajnie, że są, a jak ich nie ma, to się nawet nie odczuwa ich braku. Tak, jak w wypadku Forza 2 nie miało dla mnie większego znaczenia, czy da się zrobić fotkę, czy nie.

KAXI: Jak wspomniałem na początku, nie jestem jakimś GT-fanatykiem, ale swoje trzy grosze zawsze mogę dorzucić. Według mnie brak zniszczeń będzie porażką. Jak się aspiruje do miana symulatora, to po dzwonie w bandę auto nie może pozostać nienaruszone. Powinno to też wpływać na jego osiągi. A wrzucanie fotek i zabawa garażem to bajer, a nie opcja. Mogą być przyjemne, ale nie są czynnikiem wpływającym na jakość gry. Przynajmniej nie w decydującym stopniu. Dlatego Polyphony powinno skupić się na zniszczeniach, skoro mają tyle kasy i możliwości. Jak nowa generacja, to pewien standard powinien być utrzymany. Pytanie na zakończenie – czy Marcel dobrze zrobił, stawiając dziewiątkę? Osobiście uważam, że jak najbardziej. Forza to bez wątpienia gra świetna i taką też otrzymała notę. Niżej byłoby krzywdą, wyżej niepotrzebnym windowaniem oceny. W końcu nie każdy głośny tytuł musi dostawać dyszkę bez kilku dziesiątych części punktu. Takie noty powinny czekać na te kilka absolutnie genialnych pozycji. A Forza „absolutnie genialna" niestety nie jest.

MAC: imo ten cały marcel to lamus bez skila i manutala lolllololololo!!!1!!

qsh: Ocena jak najbardziej w porządku – na więcej gra nie zasługuje, mniej mogłoby być krzywdzące. Poza tym „ósemka" z przodu mogłaby faktycznie rozjuszyć miliony i wprowadzić niepotrzebne zamieszanie. Jedyne, z czym bym polemizował, to nota za dźwięk. Doskonałe kawałki z OST i bardzo realistyczny ryk silników zasługują na maksymalną notę. Ale już fakt, że podczas wyścigu nie można słuchać muzyki, to porażka. Zawsze można niby puścić muzykę z innego źródła, ale to nie to samo.

KAXI: qsh miał wielką ochotę pokłócić się z każdym, kto uzna ocenę Forzy 2 za zaniżoną. Niestety taki śmiałek się nie znalazł, wszyscy zgadzają się ze sobą, więc czas już chyba zakończyć tę dyskusję, konsole czekają. Ciekawe, jaka gra jako następna popchnie nas do dyskusji. ■■

MARTWE POKOLENIE

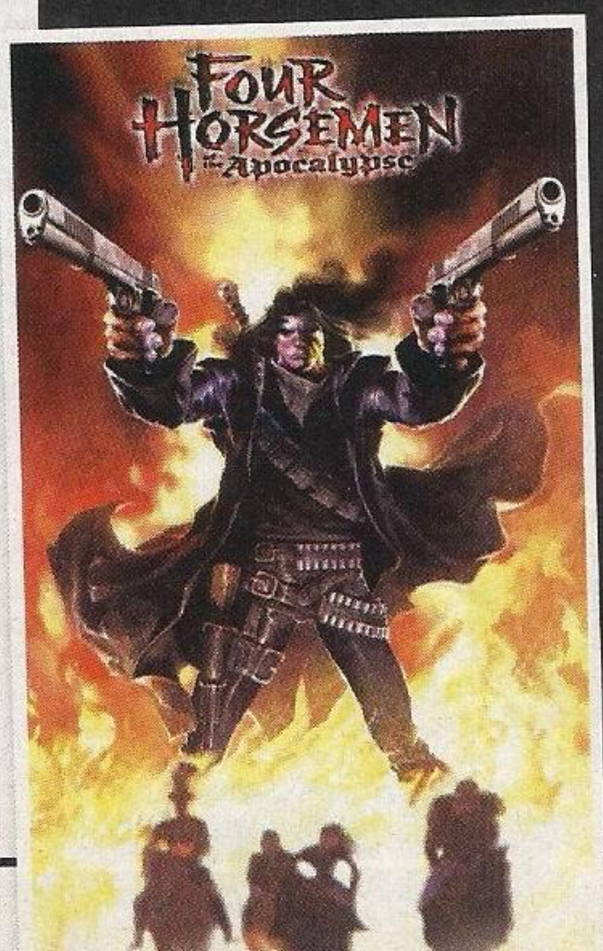
FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE

Czasami gdy dobieram tytuły do niniejszej rubryczki autentycznie żal ściska mi pewne mało reprezentatywne miejsce, gdy pomyślę jak chętnie zagrałbym w dany produkt i jak wielka to szkoda, że masa pracy koncepcyjnej i kupa fachowych pomysłów poszła się... ekhem... ten teges. Dziś mam do czynienia właśnie z takim przypadkiem. Four Horsemen of the Apocalypse, bo o tej grze mowa, miała być odpowiedzią 3DO na Devil May Cry, z bardziej rozbudowanym systemem walk, intensywniejszym klimatem i zdecydowanie ciekawszym scenariuszem. I wiecie co? To mogło się udać. Dla uwierzytelnienia mych słów pozwolę sobie wspomnieć, że w prace nad grą zaangażowani byli tacy panowie jak Simon Bisley, Dave DeVries i Jim Henson. Tego ostatniego, jak mniemam, przedstawiać nie muszę. Na wszelki wypadek podpowiem, że jeśli zdarzyło Wam się obejrzeć takie filmy jak Aliens, Terminator 2 czy Park Jurajski, mogliście podziwiać robotę jego ekipy od efektów specjalnych. Jeśli zaś nie wiecie kim jest Simon Bisley – po pierwsze – nie odzywam się do Was, a po drugie – wiedzcie, że dla miłośników komiksow o bardzo umięśnionych panach (np. Lobo) z dużymi pistoletami (np. Judge Dredd) tudzież, ekhem, mieczami (np. Slaine) jest ów artysta mniej więcej tym, czym Trójca Święta powinna być dla 89% Polaków. Co ciekawe, wkład ww. twórców miał nie ograniczać się do tradycyjnego stworzenia szkiców koncepcyjnych, bowiem ich prace posłużyć miały także jako źródło tekstur do wykorzystania w samej grze. Co prawda na wczesnych screenach ów efekt nie jest jeszcze przesadnie widoczny ale cóż nam teraz szkodzi uwierzyć na słowo...

Przejdźmy jednak do meritum. FHotA zapowiadana była jako krwawa i brutalna (a miejscami nawet obsceniczna, ohoho) opowieść o samotnej krucjacie upadłego archanioła Abaddona przeciwko tytułowemu kwartetowi... Ops, czyżbym napisał samotnej? Skłamałem podle by nadać sytuacji dramatyzmu. W istocie w zmaganiach przyjść mu miało z pomocą trójca „wybrańców", wytypowanych zresztą według nader specyficznych kryteriów. Mieli się nań bowiem składać psychopatyczny kaznodzieja-seryjny morderca, skorumpowany polityk i – w mowie politycznej poprawności – „kobieta wyzwolona". Każda z postaci służyć miała nie tylko jako dodatkowa para rąk dzierżąca oręż, lecz przede wszystkim wspomagać nas specjalnymi umiejętnościami, jak leczenie, wykrywanie demonów czy siła perswazji.

Jeśli chodzi o stronę techniczną, gra zapowiadała się jak na swoje czasy całkiem imponująco. Twórcy obiecywali m.in. realistycznie poruszające się włosy i ubrania, motion capture oraz „inteligentną" kamerę dostosowującą się do wydarzeń na ekranie – w spokojniejszych momentach eksploracji uciekałaby na z góry ustalone pozycje, nadając rozgrywce dozy suspensu czy też dramatyzmu, zaś podczas walk centrowałaby się automatycznie za plecami naszego herosa. O odpowiedni poziom oprawy dźwiękowej zadbać miała plejada zasłużonych aktorów charakterystycznych, m.in. starzy wyjadacze Lance Henriksen (jako Abaddon) i Tim Curry (wcielający się w rolę Szatana) oraz Traci Lords, znana z takich wiekopomnych dzieł kinematografii jak „Beverly Hills Copulator" czy „Hot Cum Orgy", tutaj w roli wyuzdanej Zarazy, jednej z czworga jeźdźców.

Gra została po raz pierwszy zapowiedziana w 2002 roku. Rozwijająca się pod opiekuńczym skrzydłem 3DO produkcja miała zostać ukończona do 2004, a jej całkowity budżet szacowano na 8 milionów dolarów. Żaden rekord, biorąc pod uwagę starsze o ładnych parę lat FF7 ze swymi 40 milionami martwych preziów, ale jednak sporo. Przez ponad rok rysownicy bazgrali, graficy lepili, programiści kodowali przyszłego hiciora. Wtem, w roku 2003 stało się coś, co grom w stanie embrionalnym zdecydowanie nie służy – wydawca, firma 3DO, ogłosiła bankructwo. Prace zostały wstrzymane, a los projektu zawisł na włosku. Nadzieja pojawiła się rok później, kiedy to Michael Mendheim, główny designer gry, ogłosił powstanie nowego studia – Four Horsemen Entertainment – dedykowanego jednemu jedynemu projektowi. Mendheim wyjaśnił też, że ówczesny budżet gry nawet nie zbliżył się do planowanych swego czasu 8 mln $, oraz że nowopowstała firma planuje wypuścić także serię komiksów (czy też „powieści graficznych" – to wersja dla tych którzy nie grają tylko się „elektronicznie rozrywają"). Ponadto, nowa wersja miała zostać wzbogacona m.in. o sekwencje walk konnych oraz intrygujący tryb wieloosobowy, w którym ścieratyby się armie aniołów i demonów, gracze zaś mogliby wcielić się także w jednego z jeźdźców. Czyżby taki biblijny SW: Battlefront? Zapewne nigdy się nie dowiemy. Najdziwniejsze w całej sytuacji jest to, że do dziś nikt oficjalnie nie ogłosił zgonu Czworga Jeźdźców. Pod adresem www.fourhorsemenllc.com znaleźć można wciąż działającą witrynę FH Entertainment. Biorąc jednak pod uwagę fakt, iż nie była ona aktualizowana od dobrych trzech lat, nie wiązałbym z nią wielkich nadziei. RIP. ■■ // Dr.Max



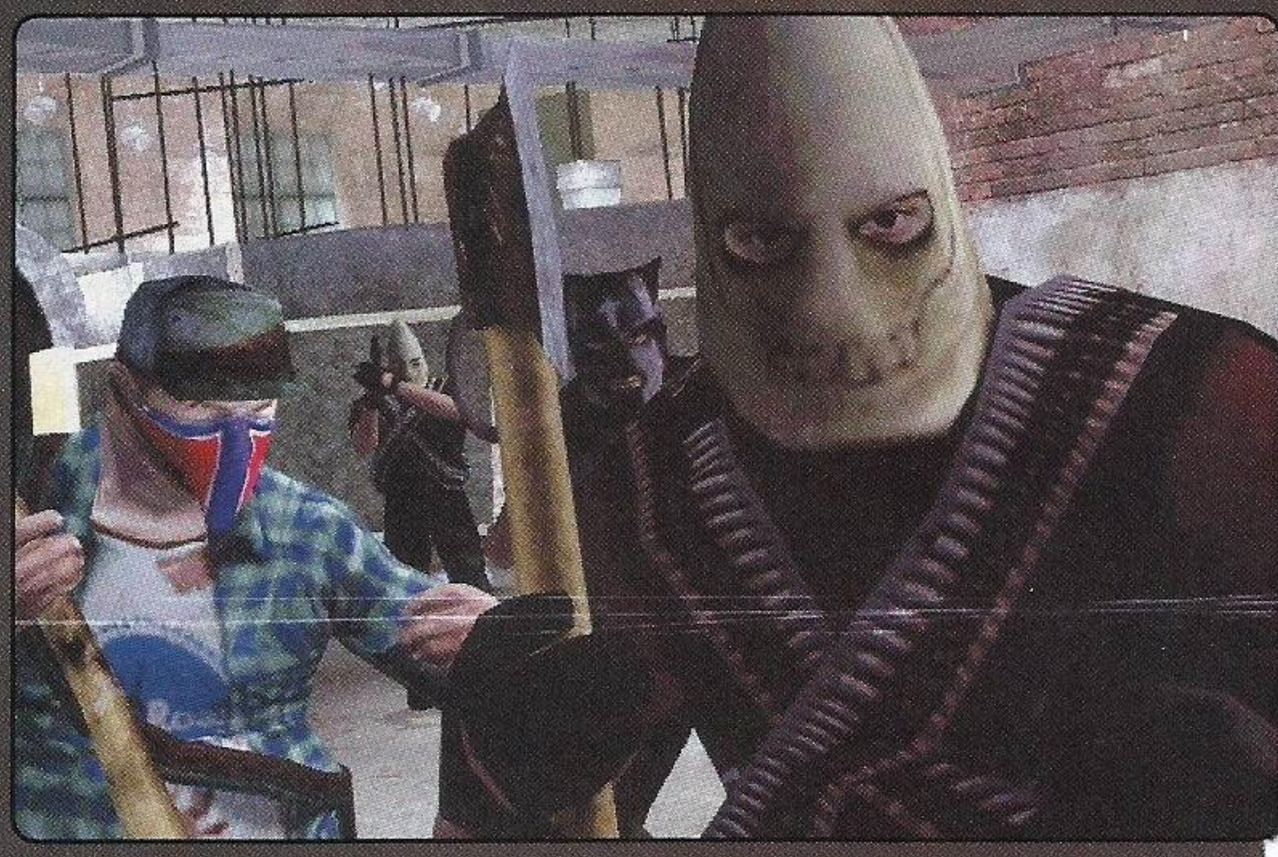
GRYWALNA GROZA

Wszyscy zainteresowani zapewne doskonale orientują się w sytuacji, ale na wszelki wypadek – telegraficzny skrót dotychczasowych wydarzeń. // groza@neo-plus.pl

Druga część dosyć nierównego, acz dla wielu stanowiącego po dziś dzień obiekt kultu Manhunta dostała wilczy bilet od brytyjskiej FCC, czyli tamtejszego organu ogłaszającego wszem i wobec z czym konsumenci mogą mieć styczność, a czego należy im – dla ich własnego dobra oczywiście – zakazać.

Sytuacja stanowi ewenement na Wyspach, których władze jak dotąd były nieco mniej surowe niż podobne komisje w Niemczech czy Australii. Nie będę obrażał inteligencji czytelników mało odkrywczymi komentarzami o prawie do dokonywania indywidualnych wyborów, itd. Chociaż może powinienem, biorąc pod uwagę, że ostatnio na forum Bethesdy wyczytałem wypowiedź sfrustrowanego gracza, który zastrzegał, że nie życzy sobie, żeby mógł w grze dopuszczać się wyjątkowo okrutnych czynności. Hę? – zdziwi się ktoś. Czyżby autorzy nadchodzącego Fallouta 3 zamierzali punktować najbardziej krwawe akcje i przydzielać miliony punktów doświadczenia za wielokrotne zabójstwa i gwałty? Nie, postępowanie godne najgorszych szumowin nijak nie będzie promowane, wręcz przeciwnie – znając poprzednie części serii można raczej spodziewać się, że takowe zachowanie nijak nie będzie się opłacać. Ale forumowiczowi o kręgosłupie moralnym ze stali, to nie wystarczy. On nie chce mieć MOŻLIWOŚCI grania jako sadystyczny dupek, fakt, że nikt go do tego nie zmusza, to dla owego młodzieńca za mało. Czyżby obawiał się, że jego poczucie przyzwoitości nie oprze się pokusie połajdaczenia na boku?

Tak czy siak, na tym nie koniec perypetii z Manhunt 2. W Stanach co prawda zakazać sprzedaży gry nie da rady, można ją jednak skutecznie utrudnić. Z uwagi na – uwaga, cytuję – nieustanną ponurość i okazyjne przejawy sadyzmu tytuł otrzymał certyfikat AO – Adults Only, o stopień wyżej niż Mature, czyli etykietkę zarezerwowaną zazwyczaj dla produkcji z gatunku „Teresa Orlovsky gepruft". Takich zaś ani Sony ani Nintendo nie życzy sobie na swych systemach. W rezultacie Take 2 wstrzymuje wydanie gry i wnosi apelację do werdyktu komisji. Na marginesie, przyznam, że uzasadnienie podane przez MPAA zdziwiło mnie co nieco. „Nieustanna ponurość" jako główny powód tak restrykcyjnej klasyfikacji? Cholerka, nie wiedziałem, że ścigają to już z urzędu. Zwierzę się, że być nieustannie ponurym zdarza mi się w miarę regularnie, głównie w okolicach poniedziałku, i obawiam się że ów paskudny nawyk wdał mi się sporo przed osiągnięciem pełnoletności. No ale dobra, bądźmy poważni, przecie to gra jest ponura, a grom jak wiadomo nie wolno być jakimikolwiek. Mają być niestraszne, nie obraźliwe, nie skłaniające do czegokolwiek, z myśleniem na czele i ogólnie nijakie. Koniec, kropka. Myślę jednak, że bardziej racjonalne uzasadnienie brzmiałoby: „Bardzo ładna gra, ten nowy Manhunt. Trochę ponura ale dorosły konsument ma prawo to docenić. A, tak przy okazji, dowaliliśmy najwyższą możliwą barierę wiekową przez ten drobny epizod w którym główny bohater wyrywa facetowi genitalia obcęgami, podczas gdy w tle leci film dla dorosłych." I wszystko byłoby jasne.



OBECNIE ROZPATRYWANA JEST APELACJA TAKE TWO ODNOSZĄCA SIĘ DO – ICH ZDANIEM – NIEUZASADNIONEJ CERTYFIKACJI GRY

Restrykcje wiekowe na bok, sytuacja jest mimo wszystko dość niejednoznaczna. O ile w krajach takich jak Niemcy i UK sprzedaż gry została zakazana odgórnie, przez władze państwowe – co może i powinno oburzać każdego, kto lubi od czasu do czasu podjąć samodzielną decyzję – o tyle decyzja o nie wydaniu MH2 w USA należy tylko i wyłącznie do zarządów Sony i Nintendo. Tu właśnie sprawa się komplikuje. Z jednej strony, Wii, PSP i PS2 to systemy należące do ww. firm i mają one pełne prawo decydować jakie produkty na nich się ukażą. Z drugiej natomiast, jakby nie patrzeć, ich decyzja – zwłaszcza w przypadku Nintendo dosyć zrozumiała – nie pozwalają graczom zdecydować samodzielnie, czy dać Manhuntowi 2 szansę, czy nie.

Obecnie rozpatrywana jest apelacja Take Two odnosząca się do – ich zdaniem – nieuzasadnionej certyfikacji gry. Jeśli apelacja zostanie rozpatrzona pozytywnie, gra otrzyma tradycyjną nalepkę z „M" i trafi na rynek zapewne jesienią, wspomagana darmową promocją ze strony amerykańskich mediów. Jeśli zaś, co bardziej prawdopodobne, komisja podtrzyma swój werdykt, najbardziej kontrowersyjna gra w historii nie ukaże się w obecnej formie. Najprawdopodobniej powstanie wówczas złagodzona wersja produktu, zapewne wykastrowana choćby z możliwości wykastrowania przeciwnika tymi nieszczęsnymi obcęgami. I grę kupią ochoczo miłośnicy spoza Skandynawii (jedno z niewielu miejsc, gdzie gra została dopuszczona do sprzedaży w swej oryginalnej formie). I będą mogli w nią zagrać tysiące 13-latków w krajach takich jak nasz, gdzie sprzedawcy i tak mają w dupie ograniczenia wiekowe. I zaraz zrobi się mniej ponuro. ■■ DrMax

Jeśli już wspominamy o grach, które najprawdopodobniej nie ukażą się w swej oryginalnej formie, warto przypomnieć kilka tytułów, których przyszłość jest z tych czy owych względów mocno niepewna. Są to tytuły, których proces twórczy został mniej lub bardziej poważnie zakłócony. Ukażą się one lub nie, w formie mniej lub bardziej przypominającej wczesne prezentacje, być może czeka je gruntowny lifting, a może skończą w kuble na odpady. Krótko mówiąc, na zapowiedź za późno, na Martwe Pixele za wcześnie.

POSSESSION

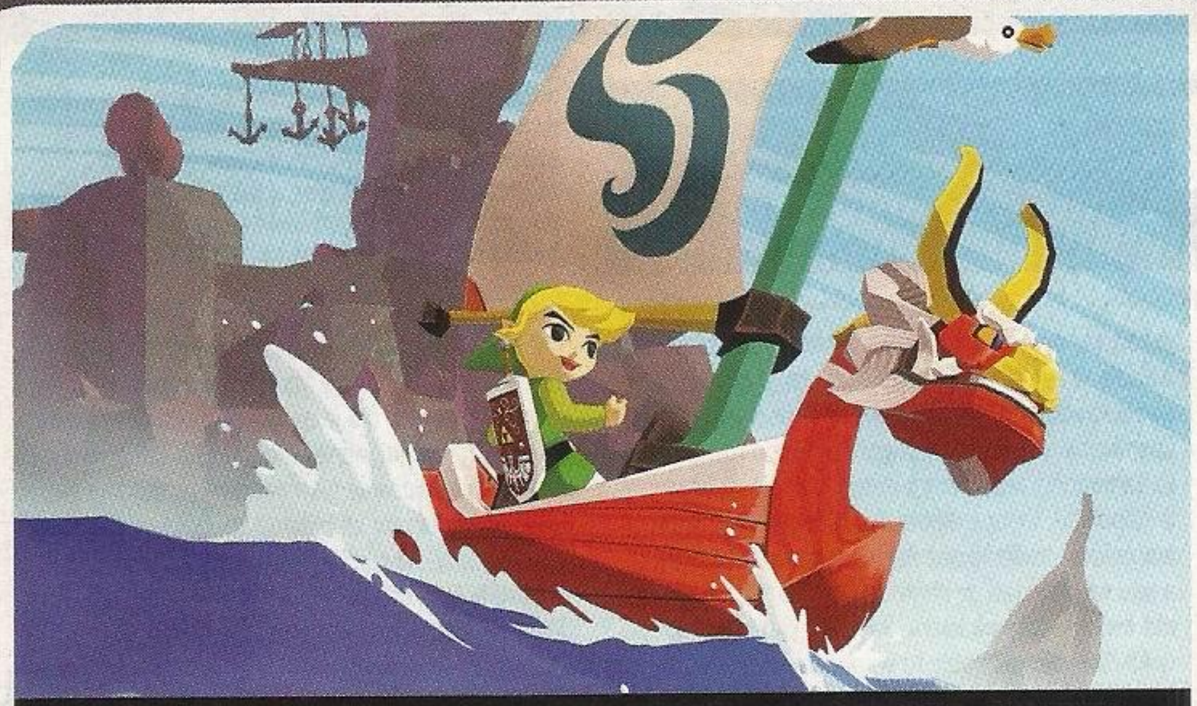
Czy kosząc ogniem maszynowym zastępy zombiaków w kolejnym RE czy innym Dead Rising nie zastanawialiście się nigdy, jak by to było znaleźć się po przeciwnej stronie barykady? Próbą podejścia do tematu był średnio udany Stubbs. Zapowiadana przez Volatile Games gra POSSESSION miała podejść do tematu od nieco innej strony. Gracz wcielałby się bowiem w postać... Hm... Nazwijmy go dźwięcznie Zniewalaczem. Owa potężna nieumarła istota posiada moc kontrolowania wciąż rosnącej armii żywych trupów, która w kulminacyjnych momentach osiągnąć miała liczebność do 300 osobników. Nieumarły legion siałby pożogę w gęsto zaludnionym mieście, a wszystko to w szczytnym celu dobrania się do skóry podłej korporacji (oczywiście), która uczyniła naszego bohatera monstrum. Nasi podgnili poddani byliby w stanie wykonać kilka podstawowych rozkazów, takich jak „atak", „obrona" czy „zakażanie". O monotonii miało nie być mowy dzięki możliwości przemiany podstawowych kolebiących się trupów w cztery odmienne gatunki zombie, m.in. biegającą formę drapieżników, podobnych do zainfekowanych z 28 Dni Później, czy nadętych i wysoce wybuchowych zombie-kamikaze. Zresztą, nasz protegowany także do mięczaków nie należy, podczas rozgrywki zdobywałby coraz to nowe umiejętności i rósł w siłę razem ze swą armią. O ile z początku mógłby „zaledwie" łamać kończyny i kręgosłupy napotkanych ofiar, tak po pewnym czasie rozrywanie ludzi na kawałki gołymi rękami czy używanie czołgów jako frisby nie stanowiłoby większego problemu. Produkcja tej miło zapowiadającej się sieczki została jak na razie wstrzymana, zaś pracownicy Volatile przeniesieni zostali do innych projektów. Tym niemniej, producent nie wyklucza ponownego podjęcia prac w nieokreślonej przyszłości.
PLATFORMY: PS3/X360
ROKOWANIA: Na chwilę obecną mizerne, niewykluczona reanimacja w nieodległej przyszłości.

CAMPFIRE

Kolejna dziś nieoczekiwana zamiana ról. Tym razem zamiast opiekuna wesołej gromadki żywych trupów, gracz przejmie kontrolę nad psychopatycznym zabójcą, a jego zadaniem będzie maloniczo pozbyć się grupki irytujących amerykańskich nastolatków. Coś dla tych, którzy zawsze kibicowali Jasonowi, a nie hołocie, która ucieka przed nim w popłochu (czyli dla każdego). Do wyboru czterech świrów, m.in. morderczy clown i strażak, który widział o kilka pożarów za dużo. Obdarzona podtytułem „Become your own nightmare" gra znajdowała się w planach wydawniczych firmy Daydream Software. Co prawda projektowi zmarło się kilka lat temu, ale niedawno prawa do tytułu dostały się w łapy Nordic VFX Company, która zamierza wydać Campfire w okolicy Halloween 2009 roku.
PLATFORMY: PS3/X360
ROKOWANIA: Coś dyga, ale pozszywanie tego truchła do kupy jeszcze potrwa.

ZOMBIES

Raczej ciekawostka, tytuł ma najmniejsze szanse z całej trójki. W zamierzeniu FPS rozgrywający się w opanowanym przez trupy mieście. Oryginalnym konceptem było to, że sterowana przez gracza postać na samym początku rozgrywki zostaje zainfekowana i przez całą grę musimy regularnie podleczać naszego herosa, żeby nie zmienił się w truchtającego niemrawo pomrukującego zgniłka. Co ciekawe, im dłużej czekalibyśmy z leczeniem, tym bardziej postępowałby proces zombifikacji, a nasz bohater zyskiwałby na wytrzymałości i sile. Niestety, na 96,678% nie dane nam będzie zobaczyć, jak ów pomysł sprawdziłby się w praniu. Opracowujący grę francuski developer nie daje znaku życia nie reagując nawet na pyrgnięcia zaostrzonym patykiem.
PLATFORMY: W zamierzeniach PS2.
ROKOWANIA: Niemal pewny sztywniak.



RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Tegoroczne E3 nie przyniosło wielu interesujących erpegowych nowinek, co specjalnie nie dziwi, skoro ogólnie cała impreza wypadła słabo. Trudno, cieszymy się informacjami, które mimo wszystko udało się zebrać przez ten miesiąc. W przyszłym numerze spróbujemy wprowadzić w RPGamerze kilka zmian, a jeśli macie swoje propozycje, albo chcielibyście przeczytać o jakiejś konkretnej grze, atakujcie śmiało z propozycjami na adres: mielu@neo-plus.pl

Na początek garść informacji o znanej i lubianej serii Tales of... Namco Bandai Games jest kolejną firmą, która dostrzegła ogromny potencjał przenośnej konsoli Nintendo i dlatego ogłosiła, że od tej pory to właśnie DS będzie główną platformą docelową dla kolejnych części serii.

TALES OF DI ES

Jeszcze jakiś czas temu bylibyśmy zdziwieni, ale skoro wcześniej Square Enix zdecydowało o wydaniu dziewiątej części Dragon Quest wyłącznie na dwuekranowego handhelda, decyzja Namco nie jest niczym nadzwyczajnym. Wygląda na to, że niedługo DS stanie się najważniejszą konsolą dla wszystkich zainteresowanych tworzeniem erpegów. W każdym razie, w pełni trójwymiarowe Tales of Innocence trafi na japoński rynek w przyszłym roku.

Posiadacze innych maszynek nie mają jednak powodu do smutku. Na PS2 zmierza Tales of Destiny: Director's Cut, a Tales of Rebirth wyląduje na PSP. Nie może też zabraknąć wersji na Wii. Tales of Symphonia, stanowiąca kontynuację znanej z GameCube i PlayStation 2 gry o tym samym tytule, ukaże się wraz z pozostałymi Talesami w przyszłym roku. Wiadomo o niej tyle, że powrócą znani bohaterowie, dojdzie dwóch nowych, a akcja rozgrywać się będzie dwa lata po wydarzeniach z oryginału.

DRAGON QUEST POWER ATTACK

Wspomniany przed chwilą Dragon Quest IX: Protectors of the Sky nie był prezentowany na E3, nie podano również żadnych nowych informacji na jego temat. Za to dowiedzieliśmy się nieco o Dragon Quest Swords oraz DQ Monsters: Joker (w USA w listopadzie), czyli zabawie w zbieranie Pokemonów dla odrobinę bardziej dojrzałych graczy.

Zacznijmy od tego drugiego tytułu. W pełni trójwymiarowe, słabo wykonane środowisko, piękne przerywniki, nad którymi pracował oczywiście Akira Toriyama (koleżka od Dragon Ball i Blue Dragon) i aż siedem wysp zamieszkałych przez dwieście potworów do schwytania, to chyba najkrótsze możliwe podsumowanie gry. Na szczęście obędzie się bez losowych starć, więc sami zdecydujemy, czy w danej chwili mamy ochotę bawić się w łapanie krabów (giant enemy crab?), skorpionów i innych równie strasznych przeciwników. Do boju oddelegujemy trzy schwytane wcześniej stwory, a jeśli zadziwimy oponenta siłą prowadzonej ekipy, ten przestraszony podda się bez walki.

Square Enix celuje w dojrzałą wiekowo grupę docelową, więc możemy spodziewać się odpowiednio głębokiej i poruszającej ważne kwestie fabuły. Ciekawe w jaki sposób odniesie się do krzyżowania rozmaitych gatunków i uzyskiwania w ten sposób morderczych hybryd.

Może być wesoło, ale do fanów bardziej klasycznego podejścia do erpegów i tak trafi raczej Dragon Quest Swords. Ten tytuł ma teoretycznie ogromny potencjał, by stać się wielkim hitem. Żadna inna (nawet Final Fantasy) seria RPG nie jest aż tak popularna w Japonii, a fakt, że gra trafiła na sprzedające się wręcz obłędnie Wii, wróży Mieczom sukces na całym świecie. W Kraju Kwitnącej Wiśni w ciągu dwóch dni sprzedaży nabyło tę pozycję dwieście tysięcy osób. Szacun, ale czy będzie nam się chciało machać wiilotem podczas walk przez sto godzin zabawy? Jak się okazuje, możemy nawet nie mieć szansy, bo według różnych źródeł napisy końcowe ogląda się maksymalnie po dziesięciu! W to już wliczona jest zabawa w mini-gry przygotowane dla czterech osób. Jeśli te informacje się potwierdzą, będziemy mieli do czynienia z wyjątkowo krótkim, jak na erpega tytułem.

ZELDA W PAŹDZIERNIKU

Wracamy na moment do wieści z obozu DSa. Co prawda The Legend of Zelda nie ma bardzo dużo wspólnego z grami RPG, ale być może zainteresuje Was fakt, że najnowsza odsłona na DSa ukaże się w USA już pierwszego października, a osiemnaście dni później wyląduje w Europie! Ledwo minął miesiąc od premiery w Japonii, więc Ninty ma całkiem niezłe tempo.

W Famitsu Phantom Hourglass, wyglądająca dokładnie tak, jak The Wind Waker, zarobiła prawie maksymalną notę 39/40, a w ciągu pierwszego tygodnia sprzedała się w liczbie trzystu tysięcy kopii. Teraz obstawiamy ilu znajdzie się na nią chętnych w Polsce i jaki procent tych graczy skorzysta z opcji pojedynkowania się z innymi śmiałkami poprzez usługę Nintendo Wi-Fi... Spoko, tak tylko się trochę złośliwie nabijam, a żeby nie było niedomówień – nie mogę się doczekać Zeldy na DSa.

WOJNA LWÓW

Dla zachowania odrobiny równowagi, czas na jakiś tytuł na konsolę Sony. Niestety, po raz kolejny przenośną – coś stacjonarki nie mają szczęścia w tym miesiącu do erpegów.

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions to, jak być może pamiętacie, remake jednego z najlepszych turowych erpegów wszech czasów. Oryginał ukazał się w Japonii dziesięć lat temu (w styczniu 1998 w USA, a do Europy nigdy nie dotarł). Tym razem Stary Kontynent nie będzie poszkodowany i otrzymamy naszą wersję gry w październiku.

FF Tactics, to doskonały, zapewniający wiele godzin zabawy tytuł. Konkurencja przez wiele lat nie mogła podskoczyć miksowi bardzo rozwiniętego, a przy tym intuicyjnego systemu rozwoju postaci, świetnej grafice i doskonałej fabule, która w War of the Lions zostanie odrobinę zmieniona. Do prac nad nią zaproszono ekipę od Final Fantasy XII – przy okazji zajmą się poprawianiem dialogów i zadbają o lepsze tłumaczenie. Zmiany i tak zauważą nieliczni, bo większość zdążyła zapomnieć, o co w ogóle w tej grze chodziło i kim był Ramza Beoulve. Zadebiutują dwie postacie – Luso ze zmierzającego na DSa (jeszcze w tym roku premiera w Japonii i USA) FF Tactics A2: The Sealed Grimoire, który póki co, jest nam totalnie obojętny, oraz uwielbiany przez masy pirat Balthier, zdecydowanie jedna z najciekawszych postaci występujących w dwunastym Finalu.

War of the Lions zaoferuje opcję gry bezprzewodowej, więc jeśli ktoś zechce sprawdzić się w walce z żywym przeciwnikiem, pozostanie mu tylko takowego odnaleźć. Może to być dobra okazja do wypróbowania dwóch nowych profesji: Onion Knight i Dark Knight. To bonus dla wszystkich chcących wzmocnić swoją drużynę silnymi koleżkami. Mogą się oni okazać dobrą ochroną dla Summonerów (natychmiast chcę zobaczyć, jak obraz błyska, a plansza staje w płomieniach po ataku Bahamuta!) oraz Calculatorów korzystających z mocy umysłu i potęgi matematyki do wyliczania największej siły ataków.

DUNGEON HERO

Teraz coś dla posiadaczy Xboxa 360. Konsola Microsoftu niestety trochę wolno rozkręca się w temacie erpegów, a jeśli już pojawi się jakaś ciekawa zapowiedź, jak Dungeon Hero, to okazuje się, że gra ukaże się dopiero w 2009 roku.

W tym czasie projekt pewnie zdąży wskoczyć też na PS3, ale najważniejsze, żeby nie został skasowany, bo zapowiada się naprawdę interesująco. Bardzo rzadko zdarza się, by ktokolwiek interesował się stworami, które tysiącami wybijamy w kolejnych grach. Dawno temu był sobie Dungeon Keeper – chodziło o to, żeby zarządzając armią demonów i im podobnego, żyjącego w podziemiach paskudztwa, uprzykrzać życie kolejnym Kapitanom Bohaterskim, szukającym swojego szczęścia w wyprawach po złoto. Krótko mówiąc – w wojnie dobra ze złem, stawało się po drugiej stronie barykady, likwidując kolejnych prawych i sprawiedliwych leszczyków.

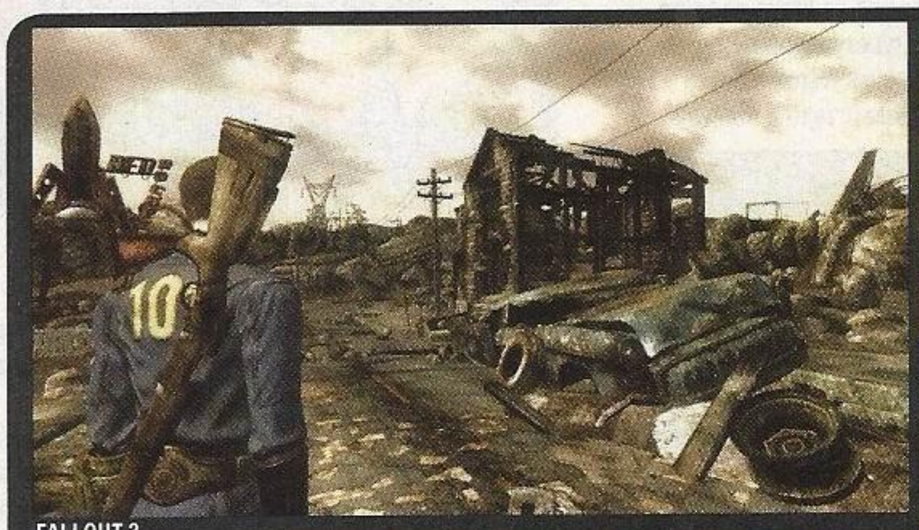
Dungeon Hero również traktuje o istotach żyjących pod ziemią, a dokładniej o goblinach i ich mieście nękanym przez poszukiwaczy skarbów i innych mieszkańców świata, do którego nie dociera światło słoneczne. Coraz częściej twórcy gier dostrzegają absurd wymyślonego dawno temu sojuszu, każącego wszelkim potworom walczyć tylko i wyłącznie z ludźmi, a nie między sobą. Plusik za to dla ekipy FireFly, której nowy projekt pokazuje gobliny z nieznanej do tej pory strony, zrywając z wizerunkiem tułających się bez celu (lub, o zgrozo, stojących przez całe życie w jednym miejscu) głupców. Oto Goldstar City, podzielone na cztery dzielnice miasto, w którym znajdą się slumsy, osiedla zamieszkałe przez wyznawców dziwnego kultu (!), a także warsztaty, gdzie produkowany jest wojenny oręż, niezbędny do obrony przed najeźdźcami.

Bohater tego action-erpega w jakiś sposób da się wykiwać goblinom i zmuszony zostanie do obrony miasta. Akcja ukazana będzie z jego oczu, zupełnie jak w Oblivionie, ale autorzy obiecują, że zerwą z kilkoma ich zdaniem przestarzałymi rozwiązaniami. Przede wszystkim odpadnie konieczność mashowania przycisku podczas walk. Teraz, po udanym bloku, odpali się QTE i jeśli gracz wdusi odpowiedni przycisk bądź wklepie bez pomyłki kombinację, bohater wyprowadzi morderczą kontrę. Albo zada tylko kilka słabych ciosów z ogółu ponad dwustu dostępnych, jeśli nie zdąży się ich zawczasu nauczyć. Co ciekawe, postać nie będzie już się rozwijać jednokierunkowo, więc nawet magowie nie będą „jednostrzałowymi" gogusiami, bo zdobywając wiedzę o czarach nabiorą przy okazji trochę masy.

Zapowiada się nieźle, a wizja powstrzymywania kolejnych herosów-koksiarzy przed najazdami na małe, biedne, niewinne goblinki szalenie nam się podoba. Szkoda, że tak długo trzeba czekać.

FALLOUT 3

Na koniec kilka informacji o tworzonym przez Bethesdę (goście od Obliviona) trzecim Falloucie. Autorzy wciąż nie mogą się zdecydować, czy umożliwić zabijanie dzieci, ale z drugiej strony bardzo chcieliby, żeby dało się pozbawić życia każdego napotkanego NPCa i ostro myślą nad dopracowaniem tego elementu. Podobno dlatego, że nic tak nie denerwuje graczy, jak sztuczne ograniczenia. Decyzja o zabiciu kogokolwiek wpłynie na postrzeganie bohatera przez inne postacie, tak samo jak wybór płci odbije się na całej rozgrywce. Podczas rozmów poruszane będą zupełnie inne kwestie, zmienią się też dostępne questy, co ma stanowić kolejny powód do wielokrotnego przechodzenia gry. Autorzy nie chcą zdradzić, czy da się nawiązać romans, ale nie jesteśmy pewni, czy większości z Was i tak bardziej nie interesuje fakt, że podobnie jak w Oblivionie, do przeliczania skomplikowanej fizyki świata zostanie wykorzystany Havok. Mniejsza z tym. Amerykańska premiera obu wersji (PS3 i X360) w marcu przyszłego roku. ■■



FALLOUT 3

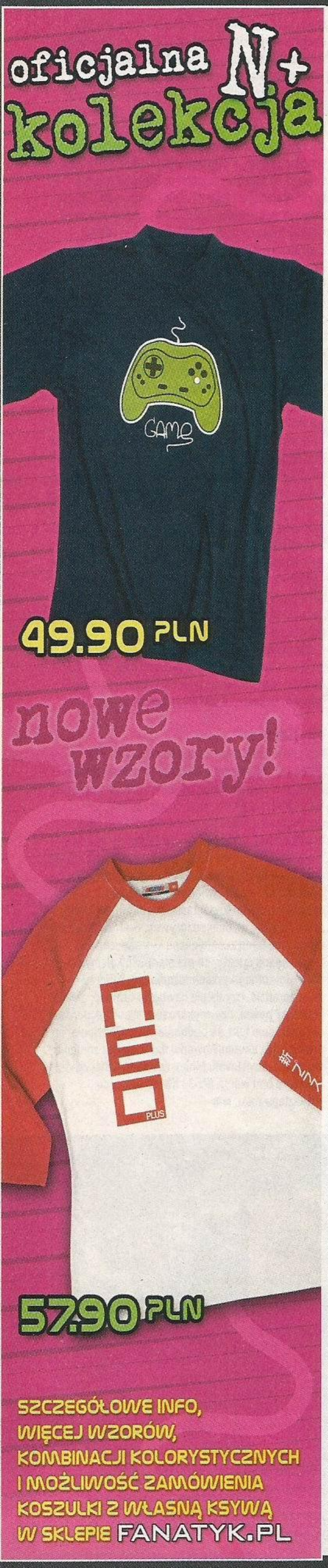
TALES OF INNOCENCE

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER

DRAGON QUEST SWORDS

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS



MARKETPLACE

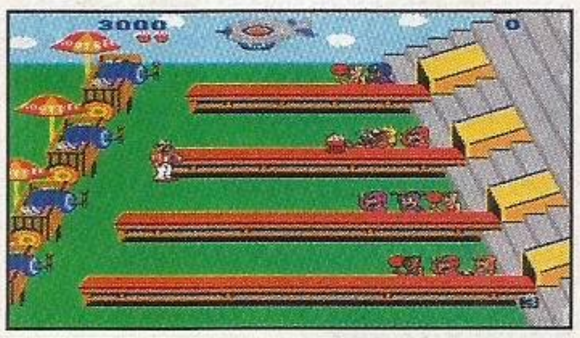
CO NOWEGO NA BAZARZE MICROSOFTU?

Kącik poświęcony Xbox Live Arcade był na krótkim urlopie, a po jego powrocie na łamy magazynu okazało się, że do zrecenzowania jest istne zatrzęsienie nowych gier, a także masa dodatków do tych już dostępnych. Zaczynamy. Za miesiąc będzie się działo! // Blizzard Beast

MS. PAC-MAN

■ Ocena: 5/10 ■ Producent: Namco ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Cena: 400MP ■ Data wydania: 10.01.2007 ■ Oferuje: Leaderboards

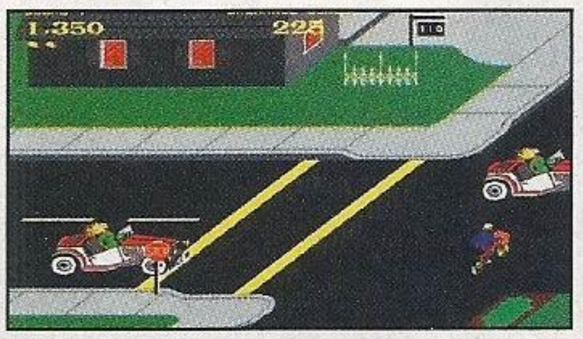
Namco nie ustaje w reanimacji swoich trupiarskich pozycji. Tym razem padło na Panią Pac-Man. Kontynuacja przygód osobnika o aparycji pizzy bez jednego kawałka, zawiera w stosunku do oryginału kilka ulepszeń i nowości. Zasadniczą różnicą jest fakt, że ty razem nie bawimy się w kółko na tej samej planszy – gra zawiera ich 256! Co prawda szansa, że wyjdziecie poza pierwszą dziesiątkę jest znikoma, ale zawsze. Sama konwersja nie została wzbogacona o żadne dodatki, poza możliwością publikowania w internecie swoich wyników oraz, naturalnie, dwunastu achievementów. Gra jest idealną konwersją, nie ma co więc liczyć na żadne wodotryski. I może mógłbym ją polecić, gdyby nie jeden, zasadniczy fakt. Naprawdę nie ma sensu wydawać pieniędzy na gorszy w każdym calu oryginał, gdy już za miesiąc zrecenzujemy genialne Pac-Man Championship Edition, prawdziwego następcę klasycznych przygód Pac-Mana i jego małżonki. ■



ROOT BEER TAPPER

■ Ocena: 5/10 ■ Producent: Midway ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Cena: 400MP ■ Data wydania: 7.02.2007 ■ Oferuje: Leaderboards, cooperative

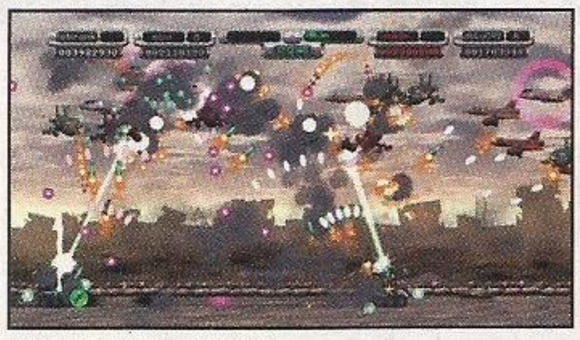
Root Beer Tapper to reedycja prastarego tytułu firmy Midway, w którym wcielamy się w rolę barmana, obsługującego klientów. Nasze zadanie jest proste – mamy wypłacać kufelki z pienistym trunkiem gościom ustawionych wzdłuż stołów, a przy okazji łapać te już opróżnione, które odsyłają z powrotem. Zasady są proste jak budowa cepa, gra jednak ma w sobie to coś – w przeciwieństwie do tytułów pokroju Robotrona, gra się całkiem przyjemnie. Grafika to naturalnie typowa bieda sprzed dwudziestu lat, dźwięk także, nie macie więc co liczyć na to, że przyjdzie Wam zawiesić na czymś oko. Root Beer Tapper to typowy przeciętniak wśród reedycji – fani się pewnie ucieszą, a reszta przejdzie obojętnie. ■



PAPERBOY

■ Ocena: 5/10 ■ Producent: Midway ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Cena: 400MP ■ Data wydania: 14.02.2007 ■ Oferuje: Leaderboards, Multiplayer

Nieszczęścia chodzą parami – powiedział producent z firmy Midway, i w komplecie do Root Beer Tappera wrzucił na XBLA inny antyczny hit z dorobku swojego pracodawcy. Paperboy pozwala nam wcielić się w rolę młodzieniaszka rozwożącego na rowerze gazety po okolicy. I przyznam – cieszę się, że mi się wiedzie w życiu, gdyż okazuje się, że to cholernie ciężki kawałek chleba. Poziom trudności jest dość kosmiczny. Jak nie pies pogoni naszego rowerzystę, to samochód zajedzie mu drogę. Jak nie dziury w chodniku, to inne niebezpieczeństwa. W takich warunkach trafienie gazetką na wycieraczkę domu, a nie, na przykład, w okno, to nie lada filozofia. Gra ma dwie dekady na karku, więc wygląda i brzmi dokładnie tak, jak sobie to wyobrażacie. Z dodatków w stosunku do oryginału dodano multiplayer przez sieć, jednak wypada on dość biednie – nie widać nawet poczynań naszego przeciwnika. Podobnie jak w przypadku Root Beer Tapper, tak naprawdę jest to gra tylko dla fanów. ■



HEAVY WEAPON

■ Ocena: 7/10 ■ Producent: PopCap ■ Gatunek: Strzelanka ■ Cena: 800MP ■ Data wydania: 17.01.2007 ■ Oferuje: Leaderboards, multiplayer, cooperative

Heavy Weapon: Atomic Tank to shooterek, w którym sterujemy czołgiem wyposażonym w rozmaite środki zagłady, jak lasery i pociski, którymi siejemy zniszczenie w szeregach wrogiej armii. A jest w czym siać zniszczenie – przeciwko nam wysyane są śmigłowce, samoloty, czołgi i inne pojazdy, a na końcu każdej planszy czeka wielki boss. Po kompletnie płaskich planszach poruszamy się w prawo i lewo za pomocą jednej gałki, a druga odpowiada za prowadzenie ognia. Gra oferuje dziewiętnaście plansz, jednak połowa z nich powtarza się, oferując po prostu więcej wrogów do rozwalenia na tych samych poziomach. Między nimi będziemy mieli możliwość ulepszenia naszej maszyny zagłady. Oprócz tego znajdziemy także kilka trybów dodatkowych, zarówno dla jednego, jak i większej liczby graczy. Brakuje jej jednak magii – jest dość powolnie, a ponowne zaliczanie tych samych poziomów nuży. Jeżeli jesteś fanem strzelanek, to możesz sprawdzić, jednak zastanów się, czy na pewno zaliczyłeś już wszystkie inne gry na XBLA? Jest tam wiele zdecydowanie lepszych i ciekawszych pozycji. ■

ALIEN HOMINID HD

■ Ocena: 5/10 Producent: Namco ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Cena: 800MP ■ Data wydania: 28.02.2007 ■ Oferuje: Leaderboards, multiplayer, cooperative, dodatki do ściągnięcia

Platformerek z dużą ilością strzelania. Naprawdę dużą. Przezabawna historia kosmity, któremu rozwalono na kawałki statek, a który obecnie zamierza z powrotem złożyć go do kupy, przy okazji kopiąc zadki napotykanym przeciwnikom może być Wam znana, gdyż pojawiła się już na kilku platformach. Nasz bohater strzela laserkiem, a z bliska przeciwników – agentów organizacji rządowych próbujących go schwytać – traktuje nożem lub odgryza im głowy. W grze znajdziecie szesnaście plansz i kilka zajmujących mini-gierek. Specyficzny styl dwuwymiarowej grafiki jest nie do podrobienia, choć technicznie nie jest to naturalnie nic wielkiego. Miłośnicy tytułów takich jak Metal Slug mogą śmiało skusić się na tę pozycję. Ostrzegam jedynie, że gra jest cholernie trudna, więc jeśli masz tendencję do rzucania padem o ścianę przy niepowodzeniach, możesz narazić się na koszty. Ale w takiej sytuacji pewnie jednak nie jesteś miłośnikiem Metal Sluga... ■

JETPACK REFUELLED

■ Ocena: 9/10 ■ Producent: Rare ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Cena: 400MP ■ Data wydania: 8.03.2007 ■ Oferuje: Leaderboards, multiplayer, cooperative

Oto gra, która od razu wskoczyła do pierwszej piątki najlepszych gier dostępnych na Xbox Live Arcade. Jetpac Refuelled to nie tyle remake, co kontynuacja legendarnej gry, która ukazała się dwie dekady temu (z hakiem) dzięki firmie Ultimate. Jeśli nic nie mówi Wam ta nazwa, powiem tylko, że dziś ta sama ekipa zwie się Rare. Jetpac to klasyka gier zręcznościowych. Sterujemy wyposażonym w jetpack kosmonautą, który na każdej planszy musi zapakować kilka zbiorników paliwa do wnętrza swojej rakiety, a następnie wzbić się w przestworza. Na planetach roi się od przeszkadzajek, które możemy wysyłać na tamten świat za pomocą lasera (zbierając porozrzucane powerupy podwyższamy jego parametry), możemy także zdetonować bombę oczyszczającą ekran z wszystkich przeciwników. W Jetpack Refuelled znajduje się 128 plansz o rosnącym poziomie trudności, a znakomity multiplayer przez Live dostarcza wielu godzin zabawy. Gra ma świetną grafikę i dźwięk, a proste zdawałoby się zasady w praktyce przekładają się na przemiodną rozgrywkę. Oprócz Refuelled znajdziecie tu także oryginalną wersję gry. I to wszystko za marne 400 punktów? Ech, gdyby każdy remake tak wyglądał... ■

GRA IDEALNA CZYLI POGOŃ ZA KRÓLIKIEM

Moje wyobrażenie o grze idealnej zazwyczaj spełniają reklamy tychże, lub, co gorsza, bo przywiązuję do nich chyba zbyt wielką wagę, opinie redaktorów Neo+, oparte najczęściej na obcowaniu z bardzo wczesnymi wersjami gier.

Chodzi mi oczywiście o zapowiedzi nowych tytułów. Wielu z Was zapewne też nie raz napaliło się na jakiś tytuł, tylko po przeczytaniu takich zapowiedzi. Pół biedy, gdy jest to kontynuacja jakiejś ulubionej gierki, wtedy po prostu oczekujemy kontynuacji szlagieru, w który zagrywaliśmy się jakiś czas wcześniej. A co jeżeli jest to nowy tytuł? Entuzjazm załogi piszącej w Neo+ jest tak zaraźliwy, że za każdym razem po przeczytaniu takich zapowiedzi mam ślinotok na samą tylko myśl o tym tytule. Czy to jest pieśń pochwalna dla Neo+? Nie, to raczej taka mała dygresja, jaka nasunęła mi się po przeczytaniu raportu brytyjskiej organizacji zajmującej się klasyfikacją dostępności filmów i gier dla odpowiedniej grupy wiekowej, czyli – British Board of Film Classification.

Instytucja ta przeprowadziła jakiś czas temu badania sondażowe, które miały dać odpowiedz na nurtujące wiele osób pytanie, czemu tyle ludzi gra i jaki ta pasja ma na nich wpływ, oraz, co ciekawsze, jak gracze oceniają przemoc w grach? I tak raport ten obala mit, iż gry propagują przemoc, większość graczy ponoć nie zwraca uwagi na wirtualne zło. Zapytani wskazywali raczej film, jako powód do reakcji na widok przemocy. Oprócz tych ważnych pytań, zadano również graczom pytanie o powód wyboru gry, jaka ma zagościć w czytniku – i tu mała niespodzianka. Wbrew pozorom najczęstszą odpowiedzią wcale nie była odpowiedz, iż do zakupu natchnęła nas pozytywna recenzja czy zapowiedz w prasie branżowej lub serwisach internetowych. Ba, nawet nasze gusta nie mają zbyt dużego wpływu na to, jaka gra będzie nas raczyła swoimi wdziękami w najbliższym czasie. Według tego raportu to presja środowiska ma decydujący wpływ na nasz wybór. Raczej smutne. Przypomina mi się takie zasłyszane gdzieś tam zdanie: „ludzie! jedzmy gówno, miliardy much nie mogą się mylić".

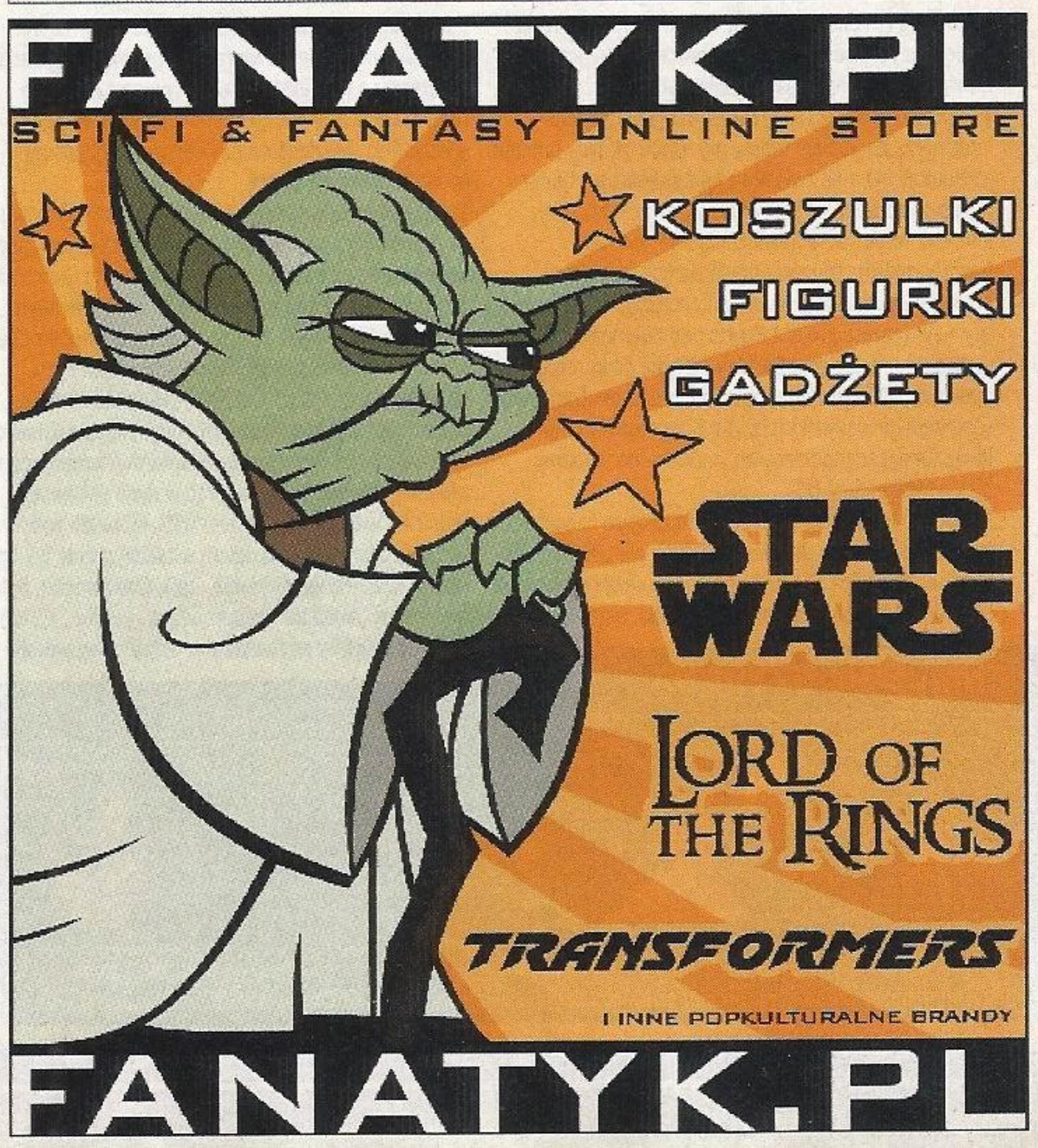
To po co ludzie czytają okołogrową prasę? Jeżeli chodzi o serwisy internetowe, to czytając komentarze do newsów odnoszę wrażenie, iż większość zabierających tam głos, wie więcej na dany temat, niż autor tego newsa. W zasadzie czytelnicy nie potrzebują informacji, a raczej strony gdzie mogą pobredzić i poudawać znawców – lub bardziej – ekspertów w danym temacie. W większości przypadków jest to dość żenujące. Neo+ czytam, bo chcę wiedzieć w co warto zagrać w przyszłości, jest dla mnie takim oknem na świat elektronicznej rozrywki. I to nie jest tak, iż załoga N+ ma patent na nieomylność. Im też zdarzają się gafy, lub nie do końca trafne oceny gry. Ale zawsze przecież można kupić gazetę konkurencji i nie ma problemu. Raczej chodzi mi o obawę, iż pominę jakiś interesujący tytuł. Cenię to, że dzięki prasie omija mnie niepotrzebny wydatek na crapa.

A co to ma wspólnego z poszukiwaniami gry idealnej, a co za tym idzie – czemu gram? Co powoduje, że czytając nowy numer Neo+ w poszukiwaniu celu mojego kolejnego zakupu, po tych wszystkich latach nie rzucę w diabły tej jakże kosztownej pasji? Może, jak dowodzi raport BBFC, zaliczam się do tej większości graczy, która oddaje się swojej ulubionej rozrywce w celu ucieczki od rzeczywistości. Czy dlatego, iż świat gry jest bezpieczny, rządzi się prostymi i czytelnymi zasadami? (autorzy raportu chyba nigdy nie grali w japońskie RPG...) Bzdura. Bo to, że granie jest lepszym sposobem spędzania czasu od np. oglądania telewizji, rozumie się samo przez się. Nikt nie musi mi tego tłumaczyć, dobra gierka zawsze odciągnie mnie od szklanego ekranu, ale od rodziny oraz kumpli już nie. Nie, nie uciekam do wirtulandji, real cenię bardziej niż najlepiej wykonany świat gry. Gry kupuję według własnych preferencji. Zasada rządząca tłumem na mnie nie działa. Nie kupuję gry tylko dlatego że jest ponoć rewelacyjna, bo wszyscy tak mówią. Na ten przykład nie kupiłbym Gearsów, choć zebrały miliony pozytywnych opinii, zarówno w prasie branżowej, jak i wśród graczy. Pomimo rewelacyjnych rozwiązań, jest tam kilka rzeczy, które mi osobiście nie przypasiły – gościu odpowiedzialny za wygląd postaci jest chyba jednym wielkim kompleksem – lecz zagrałem na pożyczonej, tak, wedle zasady, iż wszystkiego należy skosztować. Nie pluję na tą grę, tylko nie jest dla mnie. Miliony graczy nie myli się, ja tylko mam inne zdanie.

Oczywiście Gearsy to przykład, jeden z wielu. A może, jak swego czasu starało się wszystkich przekonać Amerykańskie Stowarzyszenie Lekarskie w swoim raporcie na temat wpływu intensywnego grania na naszą psychikę i ogólne zdrowie graczy, granie to nałóg? Panowie z AMA usilnie zabiegali o formalne uznanie uzależnienia od gier i Internetu za zaburzenie. Dążyli do uwzględnienia tego zaburzenia w najnowszym wydaniu podręcznika diagnostyki medycznej. Owszem, jakiś czas później złagodzili swoje stanowisko, tłumacząc się, iż należy przeprowadzić większą ilość badań i zebrać więcej danych. Jak powiedział doktor Stuart Gitlow z tejże szacownej instytucji; „Nic nie wskazuje na to, by była to choroba fizjologiczna podobna do alkoholizmu, czy uzależnień od innych substancji i nie powinna być określana jako uzależnienie". To w takim razie skoro nie jestem uzależniony od gier, co powoduje, że pomimo tylu lat grania, a mając trochę wiosen na karku i jeszcze więcej zawiedzionych nadziei, co do nowych tytułów, nadal gram? Czy nie powinienem wyleczyć się z tej wydawałoby się naiwnej fascynacji? Powinienem, lecz jakoś na całe szczęście nie mogę. Za każdym razem, łudzę się że ten nowy tytuł jest tym, na który czekam od początku mojej przygody z graniem, czyli strasznie długo. I to nie jest tak, że nic mi się nie podoba. Przez te wszystkie lata miałem szczęście grać w kilkadziesiąt tytułów wybitnych, o całej masie gier bardzo dobrych nie wspominając. I grając w jeden z tych tytułów, zawsze czegoś mi brakowało. A to niektóre wątki fabuły kulały, a to monotonia leweli itd. Zawsze człowiek chciałby coś poprawić, coś dodać, do niekiedy wybitnej przecież gry. Liczył na poprawki w następnej części. I niekiedy poprawiono, ale zazwyczaj psując inny aspekt gry, i tak w koło Macieju. Lecz ja nadal czekam na mojego Graala gier, coś co... No właśnie nie wiem co, i dlatego ciągle czekam, aż mnie ktoś zaskoczy. A najdowcipniejsze w tym jest to, że nie wiem czy na pewno chcę się doczekać. Czy gdy zagram w taką wyśnioną gierkę, w tą wymarzoną kwintesencję gry, czy nie powiem, że zobaczyłem już wszystko, nic nie będzie już mnie wstanie zafascynować i po prostu skończę z graniem? Nie. Bo wyznaję zasadę, że cała sztuka polega na gonieniu królika, a nie na tym, aby go złapać. Patrząc jak dynamicznie rozwija się przemysł konsolowy. Jak gry zrywają z utartymi schematami. Jak ewoluują i to nie tylko w aspekcie coraz lepszej grafiki, ale również w sposobie interakcji z graczem. Coś mi się wydaje, na całe szczęście, że moja pogoń za królikiem będzie niezłym maratonem – i oby nigdy nie przekroczyła mety. ■■ T.L.

Moduły reklamowe

Jeśli chcesz zamieścić w naszym magazynie reklamę swojego sklepu bądź serwisu internetowego skontaktuj się z nami pod adresem: reklama@neo-plus.pl



RETROSPEKCJA
NEVERENDING STORY
CZYLI SHENMUE I ZNIECIERPLIWIENI FANI

Z apewne większości z Was Yu Suzuki kojarzy się z jedną z najlepszych serii bijatyk – Virtua Fighter. Jednak sam Yu za swe największe dzieło uważa nieco mniej popularny tytuł, ale równie powalający swą innowacyjnością i rozmachem, jak pierwszy „Wirtualny Wojownik". Mowa oczywiście o Shenmue. Grze, która odbiła się na psychice wielu fanów Dreamcasta urzekając swą fabułą, systemem rozgrywki... Ja jestem jednym z nich, a Was zapraszam tym samym do krótkiej, acz treściwiej przeprawy po historii Shenmue. Enjoy.

WHAT'S SEHNMUE

Wszystko zaczęło się bardzo dawno, bo aż trzynaście lat temu. Wówczas, w 1994 roku, Yu Suzuki wybrał się do Chin w celu przeprowadzenia badań nad swą grą, wspomnianym wcześniej Virtua Fighterem. Wtedy też coś zainspirowało go do stworzenia gry pokroju RPG, której przygoda toczyłaby się w rzeczywistym miejscu, takim jak chociażby Chiny.
Początkowo gra miała nazywać się „Akira's Quest", a jej głównym bohaterem miał być właśnie Akira, jedna z postaci Virtua Fighter. Potem jednak Yu zdecydował się zmienić głównego bohatera, a tym samym tytuł gry – ten jednak nadal oscylował wokół jego bijatyki, gdyż nazwa gry została zmieniona na „Virtua Fighter RPG". Wtedy też rozpoczęto oficjalne prace nad tą pozycją, która zmierzała na konsolę Sega Saturn.
7 października 1998 roku SEGA oficjalnie podała informacje dotyczące fabuły gry. Choć główny bohater absolutnie nie miał związku z bijatyką Virtua Fighter, jego przygoda miała toczyć się w świecie z tej gry, a fabuła miała spore powiązania z VF właśnie.
Niecały miesiąc później odbyła się konferencja podczas której oficjalnie podano kolejną, nową nazwę gry – tym razem projekt ukryto pod tajemniczym kryptonimem „Project Berkley". 20 dni po konferencji ujawniono CD z krótkim materiałem demonstracyjnym (polecam go wszystkim fanom Shenmue – demo dołączone jest chociażby do japońskiego wydania Virtua Fighter 3 na DC).
1 grudnia 1998 roku Yu Suzuki nadaje grze czwartą już nazwę roboczą. Już nie „VF RPG", nie „Project Berkley", a „ShenGmu". Chwilę później pojawia się kolejna i, jak w późniejszym czasie się okazało, ostateczna nazwa – „Shenmue".
Prace nad Shenmue na Sega Saturn zostają jednak przerwane, gdy pojawiła się idea stworzenia czegoś jeszcze potężniejszego i powalającego – nowa konsola Segi, Dreamcast, da Suzukiemu i jego ekipie z AM2 o wiele większe możliwości, i to właśnie na ten sprzęt japończyk kontynuuje tworzenie wymarzonej historii. Opóźnia to nieco premierę, jednak gdy wreszcie do niej doszło, przekonaliśmy się, że warto było czekać.
Kolejne daty to pasmo newsów, krótkich informacji na temat gry. 22 stycznia 1999 roku pojawia się informacja o angielskim dubbingu w europejskiej wersji gry. Jedną z najważniejszych informacji był fakt rozdzielenia historii w Shenmue na dwa chaptery, które miały zostać zrealizowane jeden po drugim. Pierwszy z nich został nazwany „Shenmue Chapter 1: Yokosuka" i miał toczyć się w rodzinnym mieście głównego bohatera. Drugi natomiast to „Chapter 2: Mainland China", w którym bohater Shenmue miał podróżować po tytułowych Chinach. W jakim celu, o tym poinformowano później, jednak nieco wcześniej Yu Suzuki zmienił zdanie i postanowił rozłożyć historię w grze na 16 (!) rozdziałów, z czego każdy miał zapewniać minimum dwanaście godzin gry.
Sega podsyca i tak już gorącą atmosferę kolejnymi materiałami prasowymi i kasetą VHS z niemal 30. minutowym filmem zawierającym m.in. intrygującą sekwencję z Ryo jeżdżącym na rowerze czy Iwao (ojcem Ryo) „wymachującym" mieczem w dojo – wiadomo, że takich rzeczy nie uświadczyliśmy w ostatecznej wersji gry.
Trochę później, w czerwcu 1999 roku, na kilka miesięcy przed oficjalną premierą pełnej wersji gry w Japonii, Sega wypuszcza na rynek grywalne demo Shenmue zatytułowane „What's Shenmue?" w limitowanym nakładzie 1000 kopii. Mamy w nim możliwość odbycia krótkiego questu, w którym główny bohater gry poszukuje jednego z ludzi Segi – Hidekazu Yukawy, poruszając się po skrawku Dobuity, jednej z dzielnic Yokosuki w Japonii. Oprócz eksploracji terenu, rozmów z ludźmi, itp., mogliśmy zagrać w dwie sekwencje Quick Time Event (w skrócie: QTE, które jak wiadomo jest stosowane po dziś dzień, w takich grach, jak np. God of War, Prince of Persia, itp.). Ciekawostką była możliwość „kucania" za pomocą przycisku „X", której także zostaliśmy pozbawieni w ostatecznej wersji.

PREMIERA

Wreszcie 29 grudnia 1999 roku w Japonii, a 1 grudnia 2000 w Europie Shenmue pojawia się na półkach sklepowych. Zachwyca grafiką, głosami aktorów, muzyką, rozgrywką, ale przede wszystkim innowacyjnością.
Na potrzeby gry został stworzony specjalny system zwany „Magic Weather & Time Control", który – jak sama nazwa wskazuje – ma symulować upływający czas oraz zmieniającą się pogodę. Wyglądało to w taki sposób, iż o ósmej rano witał nas słoneczny poranek, aby później móc zmienić się w deszczowe popołudnie. Ludzie żyjący w świecie gry nie są obojętni na zmienną pogodę i upływający czas, i gdy np. nadchodzi okres świąteczny, na sklepach pojawiają się różne dekoracje. Gdy święta mijają, ozdoby znikają, podobnie jak parasolki, gdy zza chmur wyjrzy słońce. Widząc to wszystko i zdając sobie sprawę z roku produkcji tej gry, pokuszę się o stwierdzenie, iż Yu Suzuki zebrał kawałek Japonii i umieścił go na trzech płytach GD-Rom.
Choć Yu Suzuki sam nie pozwolił „zaszufladkować" swojego tytułu i przydzielił go do całkiem nowego gatunku gier, który nazwał „FREE" (Full Reactive Eyes Entertainment), dla graczy Shenmue było swoistą przygodówką z elementami RPG w pełnym 3D, opowiadającą o przygodach młodzieńca o imieniu Ryo Hazuki, który pewnego dnia zastaje w swej rodzinnej rezydencji nieproszonych gości. Jeden z nich odbiera ojcu Ryo tajemnicze Lustro Smoka, po czym go zabija. Ryo wiedziony chęcią zemsty rozpoczyna pościg za mordercą, po drodze odkrywając sekrety ojca sprzed wielu lat. Odnajduje także drugie zwierciadło – Lustro Feniksa, a list od przyjaciela ojca, który dotarł dopiero po śmierci adresata, doprowadza Ryo do Hong Kongu. Na tym właśnie kończy się pierwsza część gry.
Jednak żywotność gry jest o wiele dłuższa, za sprawą wielu sekretów, ciekawostek oraz właśnie „wolności" w grze, dzięki której nie musimy cały czas podążać za fabułą, robiąc sobie małą odskocznię, na przykład grając na automatach. Nie można zapomnieć także o dołączonej płycie „Shenmue Passport", która m.in. zawierała renderowane filmiki z postaciami z gry oraz – jeśli posiadaliśmy save z ukończenia gry, wszystkie utwory muzyczne i wstawki filmowe, z jakimi mieliśmy styczność. Za czasów świetności DC mogliśmy także połączyć się z serwerem Shenmue i np. przeczytać metrykę każdej postaci z gry, sprawdzić informacje o pogodzie, o kotku, wymienić konkursowe puszki z gry na różne ciekawe przedmioty, dopisać się do rankingu najlepszych osiągnięć w gry z automatów, sprawdzić ile razy podczas gry „wpadliśmy" na jakąś ścianę, osobę, i wiele, wiele innych – w sumie masa ciekawych i niekiedy humorystycznych rzeczy, które jednak po zamknięciu serwerów zostały zablokowane dla graczy.
Kiedy wrzawa po premierze gry nieco opadła, nastąpiło oczekiwanie na jej drugą część. W trakcie jej tworzenia Yu Suzuki udzielał kolejnych wywiadów, ujawniając w nich nowe informacje. W międzyczasie pojawiło się specjalne (moim zdaniem całkiem bezsensowne) wydanie pierwszej części, zwane „US Shenmue", które od oryginału różniło się tylko tym, iż zawierało angielski dubbing, a japońskie napisy.

SEQUEL

23 listpada 2001 odbyła się premiera drugiej części gry. W swoje ręce dostali ją jednak jedynie obywatele Kraju Kwitnącej Wiśni i Europy – słaba sprzedaż pierwszej części Shenmue w USA zniechęciła „niebieskich" do wydawania tam kontynuacji. Swoją drogą ówczesny kryzys finansowy Segi odbił się nieco na produkcji Shenmue 2 – europejska wersja ma jedynie angielskie napisy, i japoński, a nie – jak w przypadku Shenmue – angielski dubbing. Należy to jednak liczyć in plus, gdyż Yu Suzuki godnie pożegnał Dreamcasta, wydając najlepszą grę na ten sprzęt. Dłuższą, bardziej sycącą, po prostu lepszą od poprzedniczki. I o ile pierwsza część Shenmue zawierała tylko jeden z 16 chapterów, tak Shenmue 2 ma ich aż trzy. Ryo odkrywa nowe sekrety związane z ojcem oraz poznaje nadawcę listu – Zhu Yuan Da. Zwroty akcji i wiele nieprawdopodobnych wydarzeń doprowadzają naszego bohatera ostatecznie do wioski Guilin, gdzie spotyka wg. pewnej legendy „dziewczynę, która jest jego przeznaczeniem". Yu Suzuki robi także ukłon w stronę fanów, ujawniając na jednej z płyt krótki

CIEKAWOSTKI

– Shenmue zapisało się w Księdze Guinnesa jako „Najdroższa gra komputerowa" – Yu Suzuki dopiero po paru latach od premiery gry ujawnił, że produkcja Shenmue pochłonęła bagatela 70 000 000 $ (słownie: siedemdziesiąt milionów dolarów)!

– Shenmue było pierwszą grą, na której podstawie stworzono film – do jego produkcji zastosowano konsolę Dreamcast, która także była pierwszą w historii konsolą, za pomocą której stworzono pełnometrażowy film.

– Wspomniane w artykule demo „What's Shenmue" zostało wydane w dwóch alternatywnych wersjach: pierwsza w kolorze niebieskim, o której mowa w felietonie, druga w kolorze czerwonym, wydana wyłącznie dla „Famitsu" – japońskiego magazynu traktującego o grach. Nakład nie przekracza podobno 5-10 kopii!

– Jak mawiają: „nadzieja umiera ostatnia", i tą maksymą kierują się ludzie prowadzący po dziś dzień kampanię na rzecz trzeciej części Shenmue – link do petycji oraz informacje, w jaki inny sposób możecie wspomóc kampanię znajdziecie pod adresem: www.shenmuecampaign.com

SHENMUE NA SATURNA

Nie mamy zielonego pojęcia, jak Yu Suzukiemu i spółce udało się stworzyć coś takiego na Saturnie – konsoli, która w procesor 3D wyposażona została w dosłownie ostatnim momencie przed rozpoczęciem produkcji seryjnej. Przesiadka na DeCka była jednak nieuchronna, bo Satun nie dałby rady uciągnąć tej „utopii".

film „Shenmue Saturn", pokazujący, jak początkowo gra miała wyglądać na konsoli Sega Saturn.
Podobnie jak po premierze Shenmue, tak i teraz gracze z ciekawością śledzili plany dotyczące trzeciej części gry. Tym bardziej, że Shenmue 2 kończy się w dwuznaczny i niezbyt satysfakcjonujący sposób. Pragnienie choć na chwilę Sega zaspokoiła portem Shenmue 2 wydanym na Xboxa z angielskim dubbingiem. Gra była sprzedawana z dołączonym DVD zawierającym godzinny filmowy zapis pokazujący krok po kroku najważniejsze wydarzenia z Shenmue, ponieważ nie każdy z posiadaczy Xboxa miał przecież możliwość zagrania w pierwszą część. Sega jednak sama na siebie nałożyła jeszcze większą presję, gdyż do grona zniecierpliwionych graczy oczekujących rozwiązania historii dołączyli posiadacze Xboxów. Po kilku informacjach, Yu Suzuki bezpośrednio spytany w jednym z wywiadów o Shenmue 3, odpowiada: „Shenmue 3? Owszem, ale nie teraz", rozmowę kończąc słowami do graczy: „Przekonacie się". Frustracja, a zarazem nadzieja trwa do dziś i wzrasta z roku na rok, jednak nie tak dawno po sporej kampanii na rzecz trzeciej części Shenmue (zakończonej fiaskiem, dodajmy) Yu Suzuki oficjalnie ogłosił, iż jest teraz pochłonięty pracą nad Shenmue On-Line zmierzającym na PeCety, a za Shenmue 3 nie planuje wziąść się przez najbliższe 3-5 lat.

CO DALEJ?

Trailery przedstawiające fabułę Shenmue On-Line zdradzają, jakie Yu Suzuki miał plany w kwestii dalszego ciągu Shenmue, chociażby (UWAGA SPOILER!) motyw obu luster, których połączenie ma przywoływać ogromnego smoka, a Shenhua ma przemienić się w... księżniczkę (?). To świadczy o tym, że Yu Suzuki już dawno zaplanował przynajmniej połowę z 16 chapterów, a graczom daje do zrozumienia, że o ile pierwsza i druga część gry była namiastką prawdziwego życia i wszystko, co w nich się wydarzyło było dość realne, o tyle w kolejnych częściach ta realność mogłaby się nieco zatrzeć (już zakończenie Shenmue 2 może o tym świadczyć...). KONIEC SPOILOWANIA. Można by rzec, że na tym historia Shenmue się urywa. Jednak słowa: „And thus, the Saga... begins..." pojawiają się zarówno na końcu pierwszej, jak i drugiej części Shenmue i na pewno kiedyś zostaną zrealizowane.

W necie krąży wiele plotek dotyczących trzeciej części. Do dość prawdopodobnych można zaliczyć te, w których mówi się o powrocie Ryo do Japonii, do rodzinnego domu z jednym z przyjaciół z Hong Kongu, najprawdopodobniej Renem. Wiele świadczy też o tym, iż Lan Di wejdzie w posiadanie obydwu luster. Najwiekszą ciekawostką jest jednak screenshot, na którym widzimy nazwę lokacji niegrywalnej w Shenmue i Shenmue 2 – Miao Village. Mowa jest nie tylko o tej lokacji, ale jeszcze o Thick Forest oraz świątyni Miao Guang.
Kolejną ciekawostką jest tajemnicza postać, kobieta o imieniu Niao Sun. Wiele osób twierdzi, iż jest to siostra Lan Di, a jeśli nie, to jest ona przynajmniej bardzo mocno powiązana z organizacją Chi You Men. Niao Sun pojawiała się na artworkach jeszcze przed pojawieniem się pierwszej części gry, można ją także zobaczyć na kasecie VHS „What's Shenmue".

Trzeba przyznać, że Yu Suzuki ułożył fabułę, która jeszcze długo po ukończeniu gry rodzi w głowach domysły i pytania. Podczas zabawy pojawia się ich wiele, zazwyczaj jednak są to te bez odpowiedzi. Fotografia ojca sprzed lat z tajemniczym mężczyzną, dziwny zwój znaleziony w rodzinnym dojo czy same lustra, wywołują u graczy wiele emocji i wzbudzają ciekawość. Ułożenie każdego z elementów fabuły zajmie nam jeszcze sporo czasu, gdyż Suzuki zostawił wszystkich fanów w „martwym punkcie", z dwoma niekompletnymi fabularnie częściami gry. Nie mając innego wyboru kontentuję się (i pewnie nie tylko ja) nimi do dziś i ciągle odkrywam w nich coś nowego. Nie mówię tu już o sub-questach, ciekawostkach, itp., ale o czymś głębszym, jakichś ukrytych wartościach. Każdy z nas ma grę, która jest tą najlepszą, do której wciąż się wraca, o której moglibyśmy rozmawiać godzinami. Dla jednego gracza będzie to seria MGS, dla jeszcze innego Final Fantasy, a dla mnie taką grą jest właśnie Shenmue.
U góry strony możecie obejrzeć część mojej kolekcji, mam w niej kilka fajnych „itemów", jednak moim największym marzeniem jest Timex – replika zegarka, który Ryo nosił w grze. Ostatnio widziałem taki na ebayu, jednak cena (2300 zł!) odstrasza, nawet tak zagorzałego fana, jak ja. Ale kiedyś na pewno go nabędę, a tymczasem muszę cieszyć się tym, co mam. Coś, co mnie przyciąga do tej gry i skłania do dalszego uzupełniania kolekcji, jest nie wartość materialna, a fabularna – dla mnie Shenmue to piękna (co prawda niedokończona) historia okraszona ładną grafiką, doskonałą ścieżką dźwiękową i bardzo wszechstronnym systemem rozgrywki. Shenmue to magia na małym krążku, czy – jak kiedyś napisano w N+ „utopia z trudem upchana na GD-Rom'ach". W pełni się z tym zgadzam, lecz nie wiem, czy kiedyś doczekam się kontynuacji tej gry. Zdążyłem jednak wyimaginować sobie dalszą historię oraz powiązania z pierwszymi dwiema częściami. Jednak to jest już temat na inny felieton – liczę, że jeszcze kiedyś zagoszczę na łamach N+, a tymczasem dziękuje wszystkim za uwagę i do następnego, być może, przeczytania...

■■ Century Child

SPLITFISH MotionFX

PRAWIE JAK SIXAXIS

Tym razem „prawie" nie robi wielkiej różnicy i będzie tak do czasu, gdy na PlayStation 3 w końcu pojawią się gry konkretnie wykorzystujące możliwość odczytywania ruchów pada. Póki co, praktycznie cała zabawa sprowadza się do kierowania wirtualnymi samochodami, a do tego nie potrzeba przesadnie skomplikowanej technologii, co udowadnia firma SplitFish, której specyficzny kontroler, składający się z myszki i „gruchy" podobnej do tej z Wiilota, testowałem miesiąc temu. Tym razem producent nietypowych sprzętów atakuje żyroskopową nakładką na Dual Shocka 2, dzięki której wychylając pada w różnych kierunkach steruje się ruchami nie tylko samochodów, czy samolotów, ale nawet Gabem Loganem w najnowszym Syphon Filter i dowolną jedenastką kopaczy w Pro Evo szóstce. Poważnie, sprawdziłem, jak spisuje się MotionFX w grach, które teoretycznie nie nadają się do tego typu sterowania i jakbym się bardzo uparł, to może po kilku godzinach treningu strzeliłbym w PESie jakąś bramkę. Jeśli więc złamiecie lewą rękę, to korzystając tylko z prawej i splitfishowej nakładki będziecie mogli dalej cieszyć się swoim ulubionym piłkarskim tytułem, jeżeli tylko poświęcie trochę czasu na opanowanie sterowania.

MotionFX przeznaczony jest głównie do racerów i to właśnie z tego rodzaju grami spędziłem najwięcej czasu bawiąc się opisywanym urządzeniem. Jako że gry te nie były tworzone pod kątem sterowania ruchami pada, nie ma w nich opcji ustawiania czułości, a trzeba podkreślić, że zabawka SplitFish wyłapuje nawet najdrobniejsze wychylenia, więc na początku miałem trochę problemów z opanowaniem obijających się o bandy samochodów. Najlepiej, podobnie zresztą jak w MotorStormie, jeździło mi się, gdy przełączyłem widok na ten z kabiny. Nawet udawało mi się trzymać trasy, więc jeśli tylko macie trochę większego skilla niż ja, to spokojnie możecie inwestować w MotionFX, bo da się tym dobrze pograć.

Nakładkę w bardzo prosty sposób montuje się na padzie. Całkiem solidny plastikowy uchwyt zaczepia się na środku Duala, między gałkami analogowymi (nie da się wdusić środkowego przycisku, którego i tak niemal nikt nigdy nie używa) i na niego nakłada się małe urządzenie w kształcie litery T. Jest ono lekkie, więc dłonie się szybko nie męczą, a co ważniejsze – nie przeszkadza w wygodnym położeniu palców na spustach, bo wystaje trochę ponad nie. MotionFX podłącza się razem z padem do specjalnej przejściówki wpinanej do portu konsoli i to wszystko, czego trzeba, by zaczął działać.

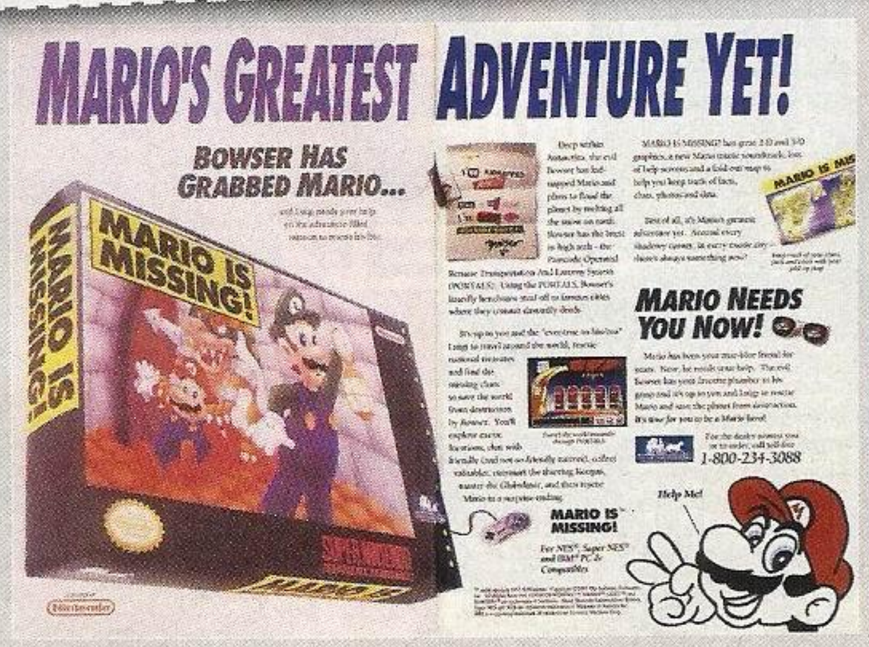
Kłopoty sprawia tylko poruszanie się po menusach, bo każde wychylenie pada powoduje, że podświetlają się kolejne opcje, jakby zaciął się krzyżak. Bez położenia pada na ziemi się nie obędzie. Oprócz tego większych wad nie zanotowałem.

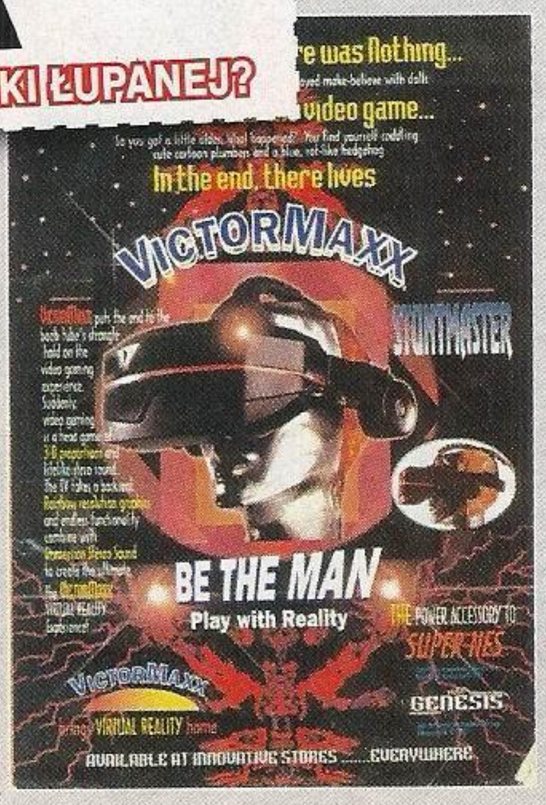
Najważniejsze na sam koniec – SplitFish MotionFX wbrew temu, co mówiło Sony, udowadnia, że możliwe jest zastosowanie tak zwanego tilta, czyli po naszemu sterowania ruchami pada, przy jednoczesnym zachowaniu wibracji. Rodzice nie nauczyli, że nieładnie jest kłamać? **■■ Mielu**

■ CENA: 159 zł ■ http://www.splitfish.pl
■ OCENA: 7/10

RETROREKLAMA

JAK REKLAMOWANO GRY W ERZE DYSKIETKI ŁUPANEJ?





PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

- - Każdy numer archiwalny w cenie 9 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

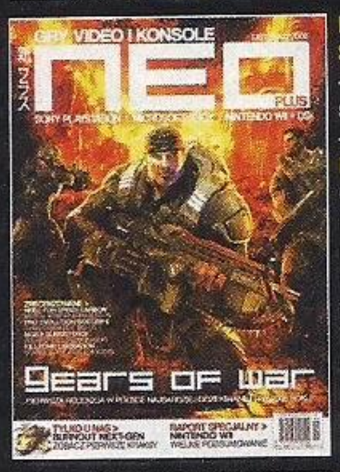
NEO PLUS 88 maj 06
SPECJAŁ: Final Fantasy XII – wszystko o ostatniej części sagi na PS2
RECENZJE: Kingdom Hearts 2, TESIV: Oblivion, Dragon Quest VIII, Ape Escape 3, Dynasty Warriors 5, Suikoden 5, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, Tomb Raider Legend, Outrun 2006 Coast 2 Coast, NBA Ballers Phenom, SOCOM 3, Tourist Trophy, Mario Party 7

NEO PLUS 89 czerwiec 06
SPECJAŁY: Megarelacja z E3 2006 – wszystkie konsole nowej generacji pod jednym dachem
RECENZJE: Da Vinci Code, Dreamfall, Shadow Hearts 2, Metroid Prime: Hunters, Winback, Top Spin 2, Rogue Trooper, Digital Devil Saga 2, Grandia 3, LocoRoco, New Super Mario Bros, The Outfit, Samurai Champloo, Odama, MS Saga

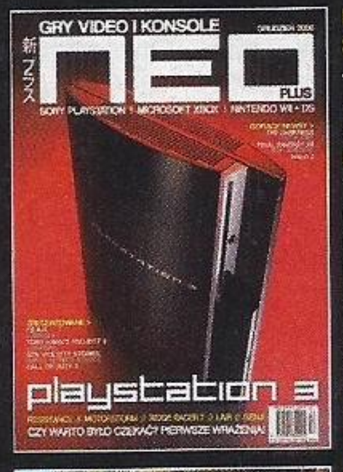
NEO PLUS 90 wakacje 06
SPECJAŁY: God of War II – nadchodzi killer na PS2, Heavenly Sword, HD Era, fenomen Xbox Live! Arcade
RECENZJE: Need for Speed: Carbon, Forbidden Siren 2, Hitman: Blood Money, Urban Chaos, Wild Arms 4, Shinobido: Way of the Ninja, Metal Gear AC!D 2, Moto GP 06, Street Fighter Anthology, Naruto

NEO PLUS 91 wrzesień 06
SPECJAŁY: Killzone Liberation – wielki hit na PSP, Gears of War, raport z Games Convention 2007
RECENZJE: Okami, Painkiller: Hell Wars, Tekken: Dark Resurrection, Ace Combat: Belkan War, Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth 2, Warpath, Sid Meier's Pirates!, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, Gangs of London, Over G Fighters

NEO PLUS 92 październik 06
SPECJAŁ: Metal Gear Solid 4 i inne nowości z Tokio Game Show, X06 – raport z prezentacji gier na X360 w Barcelonie
RECENZJE: 99 Nights, Spy Hunter, FIFA 09, Dead Rising, Lego Star Wars II, Just Cause, Test Drive Unlimited, Yakuza, Rule of the Rose, Saint's Row, Reservoir Dogs, Evolution GT, Disgaea 2, Every Externd Extra

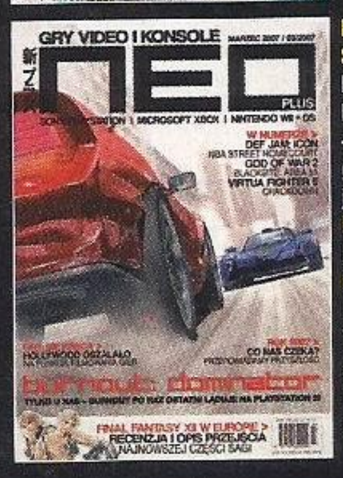


NEO PLUS 93 listopad 06
SPECJAŁ: Burnout next-gen – pierwsze informacje i screenshoty, Nintendo Wii – raport przed premierą,
RECENZJE: Gears of War, Canis Canem Edit, Eragon, Mortal Kombat Armmageddon, Moto GP, The Godfather PSP, Pro Evolution Soccer 6, Scarface: The World is Yours, Splinter Cell Double Agent X360, Valkyrie Profile: SIlmeria, Enchanted ARMs



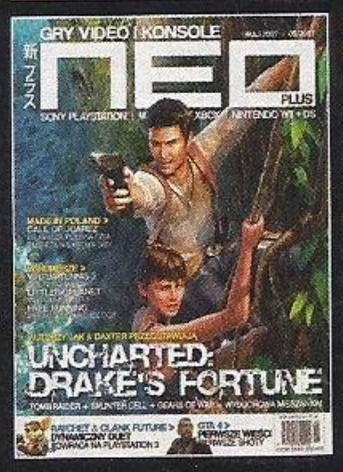
NEO PLUS 94 grudzień 06
SPECJAŁY: PlayStation 3 – sprawdzamy przedpremierowo nową konsolę Sony
RECENZJE: F.E.A.R., Tony Hawk's Project 8, Call of Duty 3, GTA Vice City Stories PSP, Marvel Ultimate Alliance, Pro Evolution Soccer 6 X360, FIFA 07 X360, Phantasy Star Universe, Lumines 2, Splinter Cell Double Agent PS2, Justice League

NEO PLUS 95 styczeń–luty 07
SPECJAŁY: Nintendo Wii – testujemy konsolę i pierwsze gry, PlayStation 3 – opis multimedialnych funkcji
RECENZJE: Lost Planet Extreme Condition, Rainbow Six: Vegas, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Sonic The Hedgehog, Dead or Alive Xtreme 2, Red Steel, Rayman Raving Rabbids

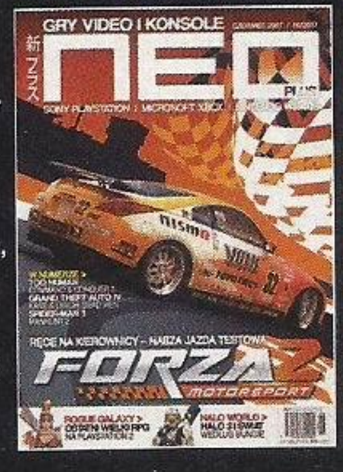


NEO PLUS 96 marzec 07
SPECJAŁY: Burnout Dominator – superracer na PS2 i PSP, Gry się Kręcą – wszystko o ekranizacjach gier, Rok 2007 – przewidujemy przyszłość
RECENZJA I MEGAOPIS: Final Fantasy XII na PS2
RECENZJE: Crackdown, Def Jam ICON, Wario Ware Touched!, Tales of the Abyss, Sid Meier's Pirates! na PSP, Arthur and the Invisibles

NEO PLUS 97 kwiecień 07
SPECJAŁ: God of War II – pierwsza recenzja megahitu na PS2
RECENZJE: Burnout Dominator, Bullet Witch, Genji 2, Medal of Honor Vanguard, Metal Gear Solid: Portable Ops, Resistance: Fall of Men, Motorstorm, GTA Vice City Stories, Ridge Racer 7, Test Drive Unlimited PS2, NBA Street Homecourt, Ghost Recon 2



NEO PLUS 98 maj 07
SPECJAŁ: Uncharted: Drake's Fortune – nowa gra autorów Jak & Daxter oraz Crash Bandicoo, Call of Juarez i wizyta w Techlandzie
RECENZJE: Full Auto 2 Battlelines, Free Running, Heatseeker, SSX Blur, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Tiger Woods PGA Tour Wii, Metal Slug Anthology



NEO PLUS 99 czerwiec 09
SPECJAŁY: Forza MotorSport 2 – megatest, Rouge Galaxy, Halo World – Halo 3 i świat według Bungie
RECENZJE: Spider-Man 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Armored Core 4, Demon Chaos, Dungeon Siege, Xenosaga Episode III, Ratchet & Clank: Size Matters, SOCOM Combined Assault, Oblivion PS3, Guitar Hero 2 X360, Delta Force BHD Team Sabre

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

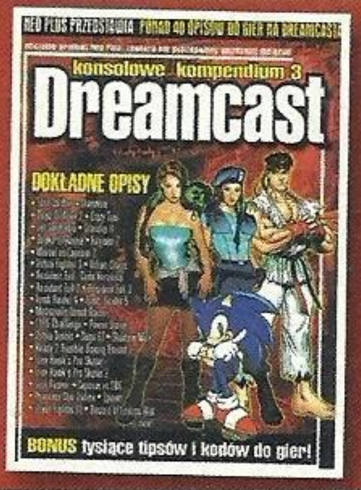
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

f.a.q

listy od czytelników w imadle Banana

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

↘ Dlaczego moja konsola PolyStation kupiona przez mamę na jarmarku nie obsługuje płyt CD tylko kartridże? /Jaś

Jeśli w zestawie nie ma terabajtowego twardziela, ośmiu padów i kierownicy z force feedbackiem, a konsola nie ma siedmiu wyjść HDMI, to mamy złą wiadomość – mama kupiła Ci tańszą wersję konsoli. A na poważnie, zastanawiałem się, czy nie dać Ci namiaru na jakieś wysoko postawione szychy w Sony Poland, ale nie jestem pewien czy złapaliby dowcip. O, albo mógłbym do nich odesłać autora poniższego SMSa...

↘ Siemka! Kupiłem ostatnio PS2 Slim przerobioną. Czy to prawda, że konsola po przerobieniu strasznie się psuje? Z góry dzięki!

Myślę, że mieliby ubaw po pachy.

↘ Kiedy dokładnie jest premiera Silent Hill: Origins na PSP w jp/us/eu? Czy były jakiekolwiek wzmianki o tym, ze ta gra doczeka się konwersji na PS2? Czy jest taka szansa? /Pico

Witamy Pana moderatora naszego forum. Nam się wydawało, że to Ty jesteś ekspertem od Silenta, ale skoro pytasz – w tym roku, według oficjalnej strony. Gamefaqs.com mówi o 13 listopada w USA, IGN dodaje 31 grudnia dla Japonii i, uwaga, wskazuje październik, jako miesiąc, gdy gra ukaże się w Europie. Konwersja na PS2? Nic nam o tym nie wiadomo, ale jeśli boisz się, że ekran PSP jest za mały, żeby się wczuć w klimat gry, to pamiętaj, że nową wersję konsoli podepniesz do tiwika. Lepiej niech nic nie konwertują, tylko zabiorą się za dopieszczanie SH5, bo pokazane skriny nie robią na nas żadnego wrażenia.

↘ Dlaczego wasze pismo wychodzi tak nieregularnie? Trochę to zniechęca, wiecie?

Numerem setnym wróciliśmy do naszego ulubionego terminu, czyli końcówki miesiąca. Od teraz spodziewajcie się już zawsze numerów w okolicach między trzydziestym a pierwszym. Tylko na Gwiazdkę pewnie przyspieszymy, ale tym razem na pewno damy znać wcześniej.

↘ Czy możecie powiedzieć szczerze, którą konsolę wolicie – PS3 czy X360? Gratuluję 100 numeru!

Jeszcze raz wielkie dzięki dla wszystkich, za ciepłe słowa, gratulacje i życzenia kolejnej „setki", a nawet następnych dziesięciu. Co do Twojego pytania, PS3 zapala nas coraz bardziej, bo na przełomie roku w końcu pojawią się wielkie hity, ale na razie częściej i chętniej gramy na X360, na który też szykuje się sporo mocarnych tytułów. Tej Gwiazdki zwycięsko z wojny konsol wyjdą gracze i o to właśnie chodzi.

↘ Jakie będzie Neo Plus za sto numerów? Seniorzy piszący recenzje :) A tak serio, to mam nadzieję, że wtedy oprócz magazynu pozwolicie sobie na program w TV, jak Gamebox. Jak na razie odwalacie dobrą robotę, więc kokodżambo i do przodu. /Lukas

Prawie pięćdziesiąt numerów temu gimnazjalista Kaxi mógł tylko pomarzyć o kupnie piwa i zakupie gier pokroju Manhunta, czy God of War, więc kto to wie, co nasz czeka przy dwusetnym Neo Plusie? Może wtedy już będzie dumnym tatą piątki małych hardkorowców? Do telewizji nam się nie spieszy, teraz mamy czas żeby maksymalnie dopieścić pismo i zająć się naszym czekającym na zmiany forum.

WITAJCIE

Wakacje oznaczają mało listów, a mało listów oznacza mało odpowiedzi. Oraz ultrakrótki wstęp.

email: banan@neo-plus.pl SMS: +48 517 785 776 listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

BYĆ JAK GRABARZ

Piszę w sprawie „Finishera" z lipcowego numeru. Jestem właśnie świeżo po lekturze tego artykułu i pozwolę się nie zgodzić z kilkoma kwestiami tam poruszonymi.e.

↳ **Dziel, tylko się za bardzo nie rządź.**

Otóż zacznijmy od mitu #2. Myślę, że w tym przypadku została wprowadzona pewna modyfikacja dla potrzeb branży. Wydaje mi się, że nikt przy zdrowych zmysłach nie uważa, że jakieś studio wyłożyło miliony na grę i nie oczekuje zysków. Tutaj pojęcie to zyskało znaczenie raczej takiej kwestii – „firma X zrobiła grę z myślą o graczach, i w taki sposób by sama była z końcowego produktu dumna" – tak właśnie według mnie prezentuje się „niekomercyjność" danej gry. Pojęcie to przeszło po prostu pewnego rodzaju ewolucję na potrzeby branży growej, gdyż w swojej pierwotnej formie byłoby niewielkim pożytkiem. I uważam, że w nowej formie jak najbardziej może istnieć jako osobne pojęcie w słowniku „graczy".

↳ **To temat na długą i nudną dyskusję. No więc, czasami – szczególnie w początkowym okresie życia nowej platformy, produkcja gier trochę umyka Twojej ocenie. Nie znamy szczegółowych mechanizmów, jakimi producenci hardware'u zachęcają na przykład firmy trzecie do robienia ekskluziwów, ale doprowadza to do sytuacji, w której gra może się nawet słabiej sprzedać, a różnice wynikające z nie wydania ich na inne platformy pokrywa zabezpieczający sobie ekskluzywność producent.**
Poza tym sprawa tych tradycyjnie niekomercyjnych gier wygląda nieco inaczej, niż to przedstawiasz. Otóż developerzy wierzą, że robiona przez nich gra jest naj. Najlepsza. Najprawdziwsza. Najoryginalniejsza. Najpiękniejsza. Najdłuższa. Naj. I z takim nastawieniem robią ją, mając nadzieję, że ten jej naj wystarczy, żeby wywindować ją na same szczyty
Zwykle – nie wystarcza.

Mit 4. Wydaje mi się, że tu Grabarz troszkę rozminął się z nagłówkiem tego mitu. Bo co innego oznacza nieuzdolniony zespół, a nieznany. Nieznany zespół (a więc już grupa ludzi co spełnia założenia, że „w pojedynkę to sobie co najwyżej pasjansa możemy ułożyć") może składać się z bardzo utalentowanych i zapalonych ludzi, którzy mimo wielu trudności
stworzą grę genialna, bo np. nie zawierającą się w schematach dzisiejszych gier.

↳ **Do momentu zrobienia hitowej gry, każda firma jest nieznana. Przynajmniej w naszym rozumieniu, a nie tym gości z serwisu www.videogamingjobopportunities.com.**
Nie, nie ma takiego serwisu.
Nieznane firmy robią gry i nagle stają się znane. Natomiast najprawdziwszą prawdą jest to, że wizjonerzy z charyzmą mogą pomóc produkcji, ale bez sztabu zdolnych, sprawdzonych ludzi nie mają szans. Chociażby na to, żeby ktokolwiek powierzył im środki niezbędne do wyprodukowania, rozreklamowania i w konsekwencji sprzedania gry, o której dowie się ktoś więcej niż amatorzy wyścigów konnych z Japonii.

No i ostatni „mit", ten z numerkiem #6. Otóż „sztuczna inteligencja" jest pojęciem stworzonym na potrzeby określenia czegoś, co stworzono, a co wciąż jest doskonalone – algorytmów symulujących swobodny wybór. Jednak nikt nie twierdził, że napisał drugi mózg. Ci, którzy stosują A.I., chwalą się, że boty mają np. setki możliwych zachowań i za każdym przejściem gry zrobią co innego – i to jest właśnie „sztuczna inteligencja". Programiści opisują jak najwięcej zachowań do jak największej ilości zachowań użytkownika (gracza). I jakoś to musieli nazwać. A zauważcie, że używa się pojęcia „sztuczna inteligencja" a nie samego „inteligencja", więc uważam, że wyrażenie to jest jak najbardziej poprawne, a coś takiego jak A.I. istnieje w grach (m.in. oczywiście) i spokojnie można się tym określeniem posługiwać.

↳ **Taaak. Nie ma nic lepszego niż pisanie przez jednego autora, co drugi autor miał na myśli. Szczególnie, że nie zauważyłem, aby Grabarz miał specjalne problemy z wysławianiem się, więc moja interpretacja jego słów nie wydaje się specjalnie na miejscu. A już szczególnie słabo brzmi to w świetle faktów takich, jak ten z moim sprytnym wyborem podczas próbnej matury z polskiego, kiedy postanowiłem „pójść na łatwiznę" i zaatakować interpretację wiersza. To znaczy jeszcze to nie jest żadnym faktem, faktem była ocena, jaką odczytałem z listy wywieszonej po próbnym egzaminie na ścianie sali do języka polskiego.**
Wracając jednak do sztucznej inteligencji. Zwrot ten utarł się w grach, ale rzeczywiście z gruntu jest tu używany błędnie. „Sztuczna inteligencja w grach" lepiej brzmi w materiale prasowym na temat zachowania przeciwników, niż „procedury zachowań przeciwników". Wiecie – człowiek lepiej czuje się pokonując sztuczną inteligencję (przywołując w wyobraźni Hala z Odysei Kosmicznej) niż procedurę (siedem świecących na zielono z monitora linijek kodu).

To tyle tym razem wystukałem na klawiaturze.
Pozdrawiam,
Toel

NIEZNANI I SZTUCZNI

Piszę ten list z okazji Waszego wspaniałego jubileuszu. Nie będę ściemniał, że zanim czytałem enplusa byłem fanem Secret Service, czy czegoś tam jeszcze, bo tak nie jest (choćby ze względu na to, że kiedy Secret zdechł, ja jeszcze nie chodziłem do szkoły). N+ czytam od numeru 45 kiedy miałem 12 lat i już wtedy porządnie zajarałem się konsolami (ach te czasy pierwszego pleja...). Nigdy nie zapomnę tego dnia, kiedy miałem pierwszy kontakt z szarą maszynką. Chociaż wtedy marka PlayStation nic mi nie mówiła (a to było z kolei, gdy miałem jakieś 9 lat) śmieszne, nie? Naprawdę niezwykła magia.
Dobra, ale nie będę przynudzał przydługimi wstępami. Wbrew temu, co się twierdzi, jako szesnastolatek nie jaram się wcale tylko i wyłącznie dobrą grafiką w grach, ilością przekleństw na minutę oraz natężeniem przemocy.

↳ **Dziwne. Na mnie wciąż działa.**

Potrafię odróżnić crapa od naprawdę genialnej gry.

↳ **Cenna umiejętność.**

Po części nauczyłem się tego od Was. Zawsze doceniałem teksty, jakie publikowaliście na łamach magazynu (nawet wydrukowałeś dwa moje listy we F.A.Q, ale jeden dawno temu, kiedy używałem jeszcze innej ksywy). Niedawno przeglądałem numery archiwalne i trafiłem na parę tekstów czy zdań, które po latach jednak budzą pewien uśmieszek na twarzy. Oto moja lista TOP3:

↳ **Niezłe. Chętnie przeczytam.**

Miejsce 3 – dział Error
Swego czasu niejaki Janush publikował tam pomysły czytelników na to, co nowego mogłoby znaleźć się w sequelach ich ulubionych tytułów. Padł tam również temat GTA4 (a wtedy nie było jeszcze GTA:VC i GTA: SA). Czytelnicy żalili się na to, że w trójce nie było innych gangoli (co zmieniło się już w Vice City, patrz: Lance Vance), chcieli również, by kierowców można było postrzelić przez szybę samochodu, by można było wyskakiwać z samochodów w trakcie jazdy, by w innych samochodach oprócz kierowców znaleźli się pasażerowie, by pojawiły się motory, rowery, samoloty i inne pojazdy oraz, żeby można było pływać. Dzisiaj wszystkie te rzeczy w najnowszych grach z serii GTA występują...

↳ **Logiczne i fajne.**

Miejsce 2 – List Humungusa
W numerze 49 opublikowałeś list niejakiego Humungusa, który postanowił pobawić się w jasnowidza i opisał swoją wizję przyszłości konsol. Humungus pisał m.in o tym, że to Microsoft zmonopolizuje rynek, a Neo Plus w 2007 roku... Upadnie. Jak widać jeszcze jednak jesteście na rynku i chwała Wam za to.

↳ **No to kula Humungusa musiała być nieco bardziej zamglona niż ta Janusha, jeżeli wiesz o czym mówię.**

Miejsce 1 – organizacja Euro
Jeden z redaktorów N+ skomentował fakt, że Polacy nie zakwalifikowali się do Euro 2004 mniej więcej takimi słowami: „W mistrzostwach Europy weźmiemy udział chyba tylko wtedy, gdy sami je sobie zorganizujemy." Wtedy to wydawało się naprawdę śmieszne...

↳ **Jeszcze śmieszniejsze będzie jak się nie zakwalifikujemy po tym, jak już wygraliśmy ich organizację. Niemożliwe? Nie, jeżeli się te organizację po wygraniu straci :)**

Przez te sto numerów przez Waszą redakcję przewinęły się trzy generacje konsol, ale chyba żadna nie wzbudziła tak dużo pozytywnych i negatywnych emocji jak ta ostatnia. Przykładem tego może być wypowiedź Briana Hastingsa, który niedawno pisał na swoim blogu o tym, jak widzi przyszłość PS3. Nie ukrywam, że z maszynką Sony sympatyzuję bardziej, niż z Xboxem, który moim zdaniem zmienił ten rynek na gorsze, i Wii, którego flagowe postacie: Mario, Link i Donkey Kong mogłyby wspólnie zaśpiewać YMCA.

↳ **Wii to maszynka do robienia pieniędzy. Absolutnie bezkonkurencyjna pod tym względem w tej chwili. Bez względu na to komu rury przepycha Mario, albo z kim można pomylić Linka od tyłu, kiedy siedzi na stołku barowym.**

Mimo to nawet ja nie jestem tak zapatrzony w PS3, jak Hastings, który troszeczkę przesadził ze swoim tekstem. Nie rozumiem jednak tej dyskusji, jaką wywołały przemyślenia szefa Insomniac Games. Jako osoba, która ma zamiar w przyszłości studiować dziennikarstwo, widzę w tym tekście pewne manipulacje.

↳ **Jako osoba pragnąca w przyszłości studiować dziennikarstwo powinieneś uzbroić się w pewną**

wiedzę: informacje niosą tylko fakty, a i te należy umieć interpretować. Opinie mogą być ciekawe, ale nie należy przywiązywać do nich wagi. Zbyt wiele z nich to oręż w platformowej wojnie i stosowane są w bardzo określonych celach.

Hastings jest w tym podobny do Andrew Leppera, który używa podobnych środków przy wyrażaniu poglądów, ponieważ jego wywód jest niczym innym, jak zlepkiem faktów (np. jeśli chodzi o przewagę CPU) i opinii (np. o Wii), a mimo to ludzie albo mu przytakują albo dyskutują robiąc wokół niego i PS3 szum (co analogicznie podobne jest do pana Leppera). Nie chce przez to zasugerować, że ta wypowiedź była w jakikolwiek sposób sponsorowana, ale życie nauczyło mnie, że prawdy trzeba szukać nieco głębiej i patrzeć na takie teksty z dystansem zachowując opinię na jego temat dla siebie.

↳ **Tak, dziennikarstwo pozwoli Ci dojść do wniosku, że należy wysłuchać obu stron, a następnie, w oparciu o swa głęboką znajomość tematu, wyciągnąć koniecznie trafne wnioski. Proste.**

A bez względu na to, czy jednak dostał za niego kopertę, czy nie – przesadził i najwidoczniej chciał, żeby wszyscy pomyśleli (dowiedzieli się?), że kocha PS3 ślepą miłością, która przesłania mu wady konsoli.

Teraz chciałbym odnieść się do ostatniego tekstu Grabarza, którego „Opowieści z krypty", a obecne Finishery są dla mnie pokazem mistrzostwa, ale tym razem nie do końca mnie przekonał. Chodzi mi głównie o dwa mity. Uważam, że Grabarz wziął zbyt dosłownie to, o czym często ludzie mówią i piszą. Napisał m.in, że niemożliwe jest, by nieznany zespół zrobił grę hitową. Zgadzam się z tym, że ciężko byłoby żółtodziobom bez budżetu i wsparcia ludzi z zewnątrz zrobić dobrą grę, ale czy np. People Can Fly było znane komukolwiek, zanim wydali Painkillera?

↳ **Zespół – nie, ale ludzie z tej firmy pracowali wcześniej ciężko przez kilka ładnych lat robiąc gry. I o ile nie byli znani, to zdecydowanie nie byli zieloni.**

Nie wiem jak inni, ale ja wcześniej o nich nie słyszałem i dlatego piszę, że wzięli się znikąd (w końcu to ich pierwsza głośna gra), choć jak czytam wywiad z A.Chmielarzem, który kiedyś przeprowadziliście, doskonale zdaję sobie sprawę z tego, że ich sukces nie wziął się znikąd, a to już jest coś innego, bo na sukces pracowali od dawna, a świat dowiedział się o ich istnieniu dopiero teraz.

↳ **No tak. Wracamy do listu Toela. Nieznany jesteś do czasu, kiedy stajesz się znany. Nie dziękuj, mam takich perełek więcej. O, choćby taką – znany z tego, że jest znany. Dla przykładu – John Romero.**

Druga kwestia tyczy się sztucznej inteligencji. Każdy z nas podświadomie zdaje sobie sprawę, że nie ma czegoś takiego, jak sztuczna inteligencja, ale ten zwrot istnieje raczej jako określenie pewnych zaprogramowanych czynności, jakie mają wykonać komputerowi wrogowie w grach i podejrzewam, że większość z nas, graczy, tak do kwesti AI podchodzi. Nie chcę, by Grabarz pomyślał, ze przeprowadzam na niego jakiś atak (w końcu taki głupi gówniarz, jak ja, nie powinien pyskować, hehe...) , ale musiałem o tym napisać

↳ **Kolejny list z podobnym pytaniem. Co oznacza, że Grabarz... Wiedział w jakie struny uderzyć, żeby Wasze kolektywne gitary się odezwały. Sprytny jest.**

I tak kończę mój trochę przydługi wywód, ale ostatnio zebrało się kilka spraw, o których warto było napisać. Jeśli nie zasnąłeś Banan przy lekturze tego listu to gratuluję ;) Na koniec życzę Wam następnych stu numerów, a ze swojej strony chciałbym zapewnić, że macie we mnie stałego czytelnika (a jeśli nie stałego to przynajmniej „rocznego", bo we wrześniu mam zamiar przedłużyć prenumeratę :).
To był:
Orion

↳ **Zobaczymy jaki będzie za kilka następnych maili. Aha – dzięki za listę Top 3 – zawsze ciekawie jest zapoznać się z Waszymi opiniami.**

PECETY I KONSOLE. ZNOWU. JA... *(wierszyk, autor nieznany)*

Piszę do NEO+ pierwszy raz. W sumie to nie wiem na jaki temat mógłbym napisać, więc po prostu podzielę się z Tobą moją radością.

↳ **Dawno nie gościliśmy zdrowego entuzjazmu – no to jedziemy.**

Na początku kwietnia do mojego domu wprowadziła się konsola. Taaa... Xbox360 sprawia mi masę radochy! Naprawdę, doznałem lekkiego wstrząsu, gdy zobaczyłem grafikę w Fight Night 3. Co prawda, na razie zadowalam się demkami z Marketplace, ale perspektywa zagrania w prevkę Forza Motorsport 2 podnosi mi ciśnienie. No dobra, teraz bardziej poważnie. Wcześniej grałem na PC przez wiele lat (co nie przeszkadzało mi czytać NEO+), tak więc graczem konsolowym jestem od zaledwie kilku tygodni. Zauważyłem jednak, że czas, który poświęcam na gry, wynosi ok. 4 godzin tygodniowo. Dzięki Bogu, bo gdyby X wciągnął mnie na całego, to nie miałbym czasu na inne przyjemne rzeczy (wiosna idzie, warto czasem wyjść na spacer).

↳ **Nie wiem, czy tak długo słałeś, ale u mnie już jest na przykład – środek lata.**

Wracając do PC i Xboxa. Wspaniale byłoby móc zagrać na XPudle w takie PC-towe tytuły jak Civ IV, czy nadchodzący Crisis. Muszę przyznać, że w konsolowe FPP gra się (przynajmniej jak dla mnie) LEPIEJ niż na PC. Dlaczego? Brak zaciachów, piękna grafika, brak konieczności instalacji. To chyba wystarczające argumenty.

↳ **Byłyby, gdyby były prawdziwe. Gry skaczą i tu i tu, piękna grafika – w ogóle bywa ładna i na pecety i na konsole, a w szczególe – przywodzonego przez Ciebie, obłędnie wyglądającego Crysisa na konsoli nie zobaczysz. Plus instalacja jest do przebolenia.**

Na konsoli po prostu mogę GRAĆ, a nie przejmować się problemami w stylu braku odpowiednich sterowników.

↳ **Tak, ale to też jest do przebolenia. Na konsoli na pewno gra się wygodniej. Wiele osób twierdzi też, że lepiej, ale znam gości, którzy komfort grania na pececie maja nie mniejszy niż Ty na konsoli, a na celowanie padem w fpp'ie patrzą z politowaniem.**

Potrafię zrozumieć niechęć większości posiadaczy konsol w stosunku do PC. Ale drażni mnie, gdy ktoś opluwa gry takie, jak Civ IV, a jako jedyny argument podaje jej rodowód – PC. Moim zdaniem Cywilizacja, AoE II, czy Pharoh (w sumie ta ostatnia jest dość niszowa, ale...) są produkcjami cudownymi, o wspaniałej grywalności. Są tytułami, które mimo wieku dają mnóstwo zabawy. A o to przecież w grach chodzi – o zabawę. Macie rację konsolowcy; PC suxx, ale czy gry PC też?

↳ **Nie, nudne są te teksty o tym, że pecety są złe. Nie widziałem glanującego nikogo peceta, ani konsoli plującej z trzeciego piętra komuś na głowę.**

Z całym szacunkiem, ale nie. Ale jeśli macie inne zdanie (i chcecie je przedstawić jak ludzie kulturalni, nie rzucając miechem), to zapraszam do dyskusji (mój mail: raderade@poczta.fm). To jest właśnie piękne. To, że możemy grać we wspaniałe gry. Że możemy stworzyć wspaniałą cywilizację w AoE, następnie wyrżnąć stado Locustów w Gears of War, a później o tym porozmawiać, podzielić się przeżyciami. Pozdrawiam wszystkich czytelników N+ i całą redakcję!
RadekTheGreat

↳ **Pozdrawiam, drive through.**

DWA PO DWA

1. Planuję kupić PS2, ale nie wiem za ile stoi na rynku. Czy z wyjściem PS3 cena konsoli się obniży?
2. Czy jest jakaś szansa, żeby Tekken Dark Ressurection wyszedł jeszcze na inną konsolę niż PSP?

↳ **Dwa strzały od casuala. Cieszę się, że jesteś z nami, ale proponuję bardziej uważną lekturę N+. PS3 od kilku miesięcy jest na rynku, więc nową Slimkę kupisz za pięć stówek, a używaną za trzy i pół. Dark Resurrection od pewnego czasu jest do zassania z PlayStation Network na peestrójkę.**

1. Zauważyliście, że w reklamie AXE z myszami, dźwięk chowania fletu, to ten sam, co przy podnoszeniu kałacha z GoldenEye na N64?
2. W MGS3, gdy zabijecie tę zieloną papugę w trakcie walki z The Endem, to będzie ona duchem w filmiku z bossem!

↳ **Dwa strzały od hardkorowego wyjadacza. Cieszymy się, że jesteś z nami. A czy Ty też o tym wiedziałeś? ■■**

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

↘ **Drżyj konsolowy świecie. Poganie (pecetowcy) dostaną Resident Evil 4! Świat się wali.**

Wyluzuj, dostali REsa jakiś czas temu, tak jak DMC 3, a niedawno nawet Lost Planet. Capcom jednak olał sprawę, bo w RE4 nawet nie dorzucono obsługi myszy i można grać tylko na klawiaturze. Nie poprawiono też grafy, stąd oceny w okolicach 75 procent. Lepsze to, niż słaba konwersja przygód Dantego (68 procent na gamerankings.com). O LP żal wspominać, chociaż zapowiadano ładniejszą grafę i eksluzywne dodatki, wyszedł taki tam średniak z oceną ledwo przekraczającą 60 procent. Jak widzisz, świat się nie zawalił i postoi przynajmniej do premiery pecetowych Gearsów.

↘ **Witam. Chciałem zapytać, co ma info ze strony dziewiętnastej z setnego numeru, dotyczące tłuczonych szyb i BMW, do zdarzenia w filmie DIE HARD 4.0, w którym Bruce z gracja rozbija szybę w „Piątce"?**

Nie wiem, ale proponuję żebyś zapytał o to na przykład ekipę Polyphony, autorów Gran Turismo. Oni są mistrzami w udzielaniu odpowiedzi na ten temat. W końcu w ich serii żadne auto się nie niszczy.

↘ **Czy Wii obsługuje 480p i czy wtedy gry wyglądają tragicznie na dużym 42 calowym telewizorze HD?**

Tak, Wii obsługuje 480p, ale napisanie w tym miejscu, że gry na tę konsole na 42 calach wyglądają tragicznie byłoby samobójstwem, więc tego nie zrobię. Zamiast tego powiem, że na 26 calach, na gry z PS2 da się patrzeć bez skrzywienia, jeśli Cię to w jakikolwiek sposób naprowadzi...

↘ **Czy PS3 posiada w zestawie kabel HDMI?**

Dobry żart ;) Nie, nie ma. Soniacze oszczędzają.

↘ **Witam. Czy na PSP wyjdzie gra „The Darkness"?**

Nie. Chociaż w ten sposób czasem nazywana jest inna „gra" na PSP, a mianowicie The Brick. Polega na tym, że jak nieumiejętnie wrzucisz Custom Firmware, służące między innymi do odpalania piratów z memory sticka, to konsolka się zepsuje i pozostanie Ci patrzenie się w ciemny ekran (stąd Darkness). Takie PSP nazywane jest „zbrickowanym" (czyli nieprzydatną do niczego cegłą).

↘ **Wiem, że to głupie, ale jak dostać wersję beta gry?**

Napisać/zadzwonić do dystrybutora, wydawcy lub producenta i przekonać, dlaczego miałaby trafić właśnie do Ciebie. Albo zostać betatesterem ochotnikiem. Niedawno CD Projekt szukał chętnych do testowania Wiedźmina, a z tego, co wiem, to amerykański oddział Sony na luzie rozdaje betki ochotnikom. Znam nawet jednego takiego ziomka, ale pewnie nie masz, jak on, taty w USA.

↘ **Czy jest możliwość, że Konami dorzuci do MGS 4 wszystkie poprzednie części MGSów? //Patryk**

Raczej nie, skoro na 26 lipca w Japonii zapowiedziano premierę Metal Gear 20th Anniversary Collection. W skład tego cudeńka wchodzą: Metal Gear, MG 2 Solid Snake, MGS, Sons of Liberty, The Document of MGS2, Snake Eater (wszystko na PS2), Portable Ops na PSP i film na DVD MG Saga. Subsistence i nowy PO Plus nie zmieściły się w pakiecie. Czekamy na informacje, kiedy kolekcja ukaże się u nas.

O TYM, KTO SIĘ NIE MYLI, JAKĄ WARTOŚCIĄ SĄ GRACZE HARDCORE'OWI I KAZIMIERZE SZCZUCE W KAŻDYM Z NAS.

Tym razem, na specjalną prośbę, kontynuujemy i kończymy (ku smutkowi) kwestię mitów w środowisku gier.

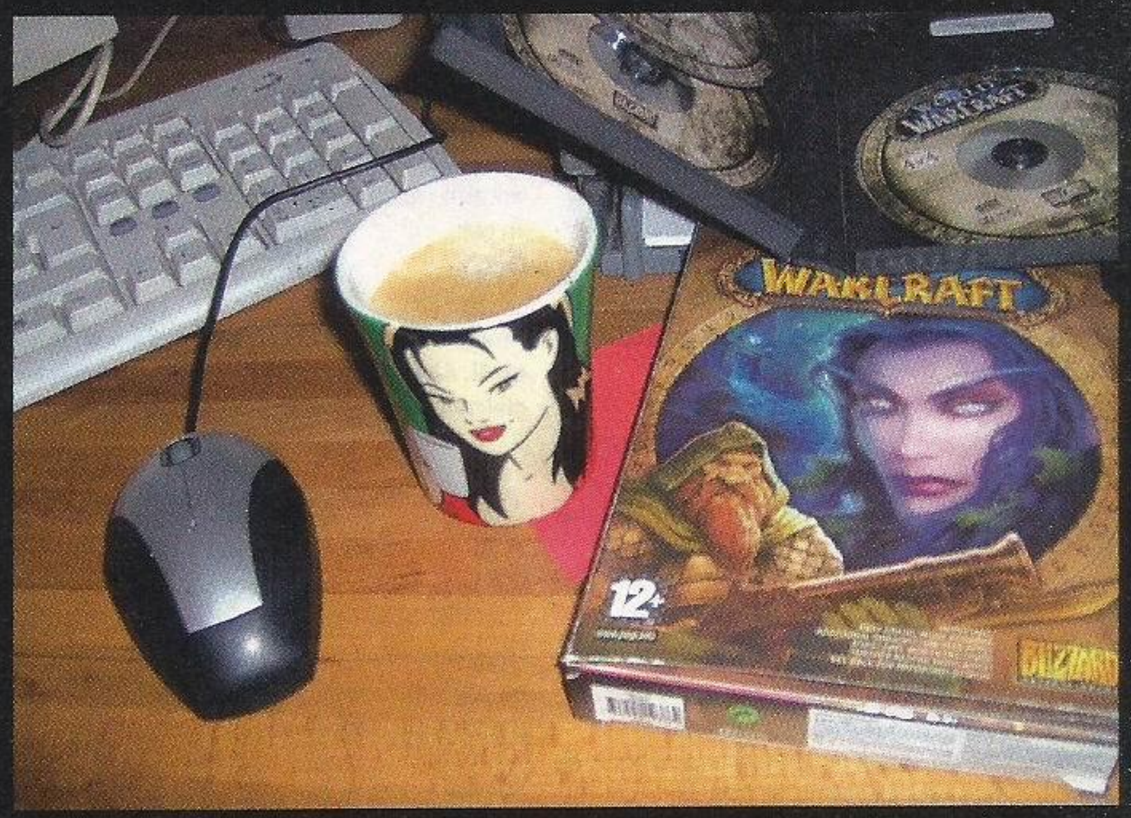
Poprzednio gadaliśmy o paru rzeczach, które ludziom mogą przywieźć do głowy nie do końca prawdziwe wnioski na temat świata gier. Przegryzłszy się przez kilka for internetowych, mam kolejne rewelacyjne propozycje pod dyskusję.

Mit 7 (sześć poprzednich było w numerze z ubiegłego miesiąca): Praca recenzenta, to najlepsze zajęcie na świecie.
Owszem, jest niezłe, ale i dość niewdzięczne. Praca recenzenta gier, to taka praca Kazimiery Szczuki (która swoją drogą jest krytykiem literackim). Po pierwsze, polega na szukaniu rzeczy nieodpowiednich w tytułach (co łatwiejsze) i fajnych (co niektórych przerasta). Kiedy ma się kilkanaście lat i większość w życiu jest na „nie", trzeba się wykazać niejaką wybitnością, żeby powiedzieć, iż coś jest fajne. Dlatego właśnie ceni się ludzi, którym generalnie rzeczy się podobają, potrafią się zdziwić, zachwycać. Są przez to ciekawsi. Dużo pracy przed każdym, kto chce u siebie taką umiejętność wypracować. Po wtóre, praca recenzenta polega na przyznawaniu się do pomyłek, do obalania własnych autorytetów (ma się jakiś zespół za dobry, a on nagle coś schrzani). Wreszcie – zupełnie przyziemnie – na graniu w to, co się chce i w to, co się nie chce. Na graniu na czas, w zdrowiu i chorobie. Na pisaniu tekstu, którego często nie chce się pisać, bo długi, a gra licha. Ale trzeba. Na skopywaniu gier rodzimych twórców, których się wielokrotnie osobiście zna i lubi, a jednak trzeba uczciwie o grze napisać. Praca recenzenta jest fajna, jeśli ktoś ma do tego smykałkę. Tak, jak do każdej innej pracy. Generalnie jest ciężka i często prowadzi do tego, że obrzydza gry, które zaczynają się kojarzyć nie z rozrywką, tylko piłowaniem po nocach jakichś totalnych crapów tylko po to, żeby napisać dziesięć tysięcy znaków zjebki.

Mit 8: Dobry gracz, to dobry recenzent.
Eee... Figa. Żaden argument. Dobry recenzent WCALE nie musi dobrze grać. Dobry recenzent musi dobrze pisać. Gry robione są teraz tak, że każdy dojdzie do końca, jeśli się zaprze. Nie ma bata we wsi. Ale recenzenci rzadko kiedy mają czas na kończenie gier. Każdy ma swoje życie, a cykl wydawniczy i termin wydania pisma są święte. Recenzenci często przechodzą tylko kilka poziomów, docierają do newralgicznych punktów scenariusza, czy gry. Oglądają po kawałku. Musi im wystarczyć parę godzin. Prawda jest zaś taka, że nikt recenzenta nie rozlicza z tego, ile gry przeszedł. Zakładam sytuację, że jeśli ktoś umie napisać o grze wiarygodnie bez wkładania jej do konsoli, to nikt się nie zorientuje. Wychodziłoby na to, że recenzent teoretycznie w ogóle nie musi umieć grać. Ponieważ recenzent rozliczany jest z recenzji, a nie testów wersji finalnej gry. To, ile czasu poświęcił na zabawę produktem, który potem będzie recenzował, póki jest w stanie napisać dobrą recenzję, nikogo nie interesuje.

Mit 9: Przy zakupie konsoli gracze porównują parametry techniczne, bo one się liczą.
Akurat. Przy zakupie konsoli rzadko kto porównuje jej parametry. Ludzie podejmują decyzję bezrefleksyjnie, często na podstawie kilku zaledwie przesłanek: jakie gry są na daną platformę, czy mój kolega ma konsolę, czy ma dostęp do sieci, czy ma DVD. Koniec. Kogo obchodzi ile rdzeni ma procesor? Ile RAMu na karcie? Malutki promil graczy w ogóle bierze to pod uwagę przy zakupie konsoli. To tylko redaktorzy i „kilka" osób na świecie onanizuje się cyferkami z parametrów technicznych. I słusznie, bo możliwości konsol, to jedno, a oprogramowanie drugie. PSX zmiótł Saturna grami, a nie danymi technicznymi. Co z tego, że na targach wydawcy konsol pokażą jakieś super demka, skoro potem i tak gry wyglądają jak popłuczyny możliwości konsoli. Żeby gra na PS3 wyglądała ładnie – przypominam – trzeba umieć gry na taką konsolę pisać.

Mit 10: To gracze hardcore napędzają rynek.
To jeden z moich ulubionych mitów. „Kto niszczy elity graczy, niszczy rynek". Uhm, jasne. Figa z makiem. Rynek napędzają casuale – czy tego chcemy, czy nie. Ludzie, którzy gier nie kończą, a ciągle kupują nowe (albo rodzice im kupują). A hardcore'owcy?



Co to, przepraszam, za zarobek dla wydawcy taki gracz, co ślęczy nad jednym, raz zakupionym tytułem dniami i nocami. Wydawca raz zarobił, a potem figa. Mam przelicznik z MMORPGów – znalazłem dane dziennikarskie, dla miłośników cyferek. Nie ma jeszcze zbyt wielu MMORPGów na konsole, ale jak się zrobi wysyp, szybko się okaże, że to najbardziej usidlający przy konsoli typ gier. Wiele osób zrezygnuje z innych tytułów na rzecz levelowania postaci i ustawek z kolegami. Tu wprowadza się abonamenty, żeby firma zarabiała przez cały czas zabawy takiego usidlonego gracza. Weźmy sobie grę World of Warcraft – 8 milionów ludzi na świecie zakupiło ten tytuł. Najpopularniejszy MMORPG na świecie. Czy wiecie ile osób dotarło do 60 procent zawartości (contentu) gry przed wydaniem dodatku, który powiększył świat jeszcze o 1/3? Ile procent z 8 milionów zobaczyło 60 procent gry? Strzelajcie sobie po cichu, a ja powiem, że żeby zobaczyć tyle, trzeba w MMORPGach wykazać się zaangażowaniem, cierpliwością, współpracą z kolegami, kulturą osobistą (żeby chcieli z nami grać) – to są już zadania grupowe i takie grupy trzeba umieć utrzymać. No dobra. Takimi graczami okazało się niecałe 15 procent osób. Cała reszta błąka się po krainach zaczynając grę wciąż od nowa, nowymi postaciami, albo po krótkim czasie zawiesza grę. Gracze hardcore to mały procent całości. Mają znikome znaczenie dla wydawcy i trzeba się z tym pogodzić. Owszem, są opiniotwórczy, ale ilu jest graczy hardcore'owych i ilu każdy z nich przyciągnie nowych zwolenników tytułu?

DOBRY RECENZENT WCALE NIE MUSI DOBRZE GRAĆ. DOBRY RECENZENT MUSI DOBRZE PISAĆ. GRY ROBIONE SĄ TERAZ TAK, ŻE KAŻDY DOJDZIE DO KOŃCA, JEŚLI SIĘ ZAPRZE.

Mit Ostatni: Ludzie, którzy piszą felietony na ostatnich stronach nigdy się nie mylą.
Zdaję sobie sprawę z tego, że ludzie tacy mylą się jak wszyscy inni. Ale lepiej się tym podzielić i potem modyfikować swoje poglądy, dzięki czemu się rozwijać, niż być mądrym, nie odzywać się i tkwić w błędnych ideach. Wieloletnia praca redakcyjna nauczyła mnie, że jest tylko jedna osoba na świecie, która się nigdy nie myli...
Szanowny Pan Redaktor Naczelny.

■■ Grabarz

PlayStation®2

ZAWIERA 18 POLSKICH PIOSENEK!

W każdym z nas kryje się SingStar

Zaproś przyjaciół do pojedynku na muzykę pop. Nieważne czy czujesz się klasycznym artystą estradowym, czy urodzonym showman'em - chwyć za mikrofon i rozpocznij imprezę. Dołącz do największych gwiazd muzyki pop i śpiewaj by wygrać. Zadziw siebie i przyjaciół. Która z gwiazd SingStar to Ty?

singstar.eska.pl

singstar

12+
www.pegi.info

SingStar® Pop Hits ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. SingStar and the SingStar logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. "PS2" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

www.playstation.pl

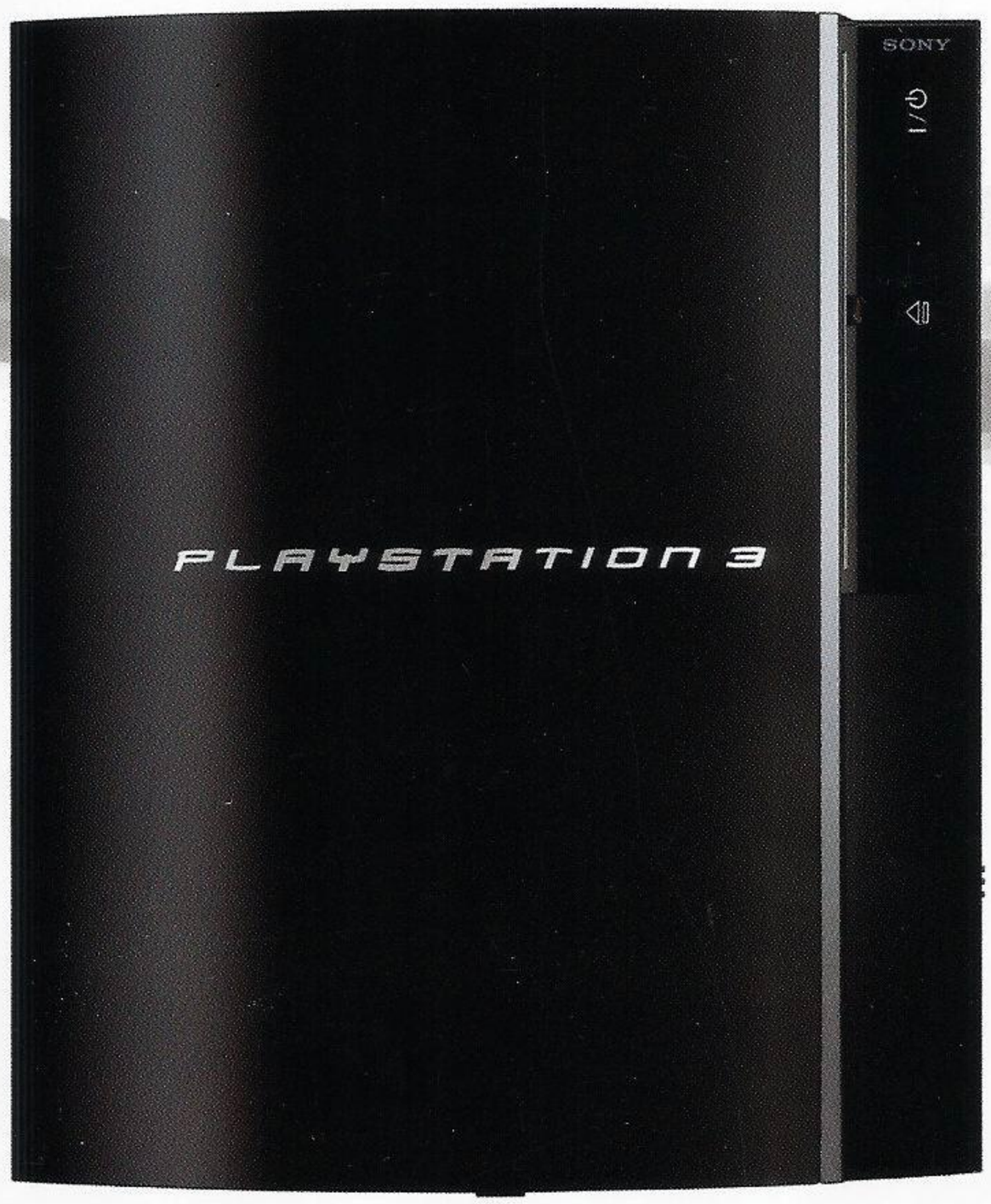
Blu-ray Disc™

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

OFERTA SPECJALNA

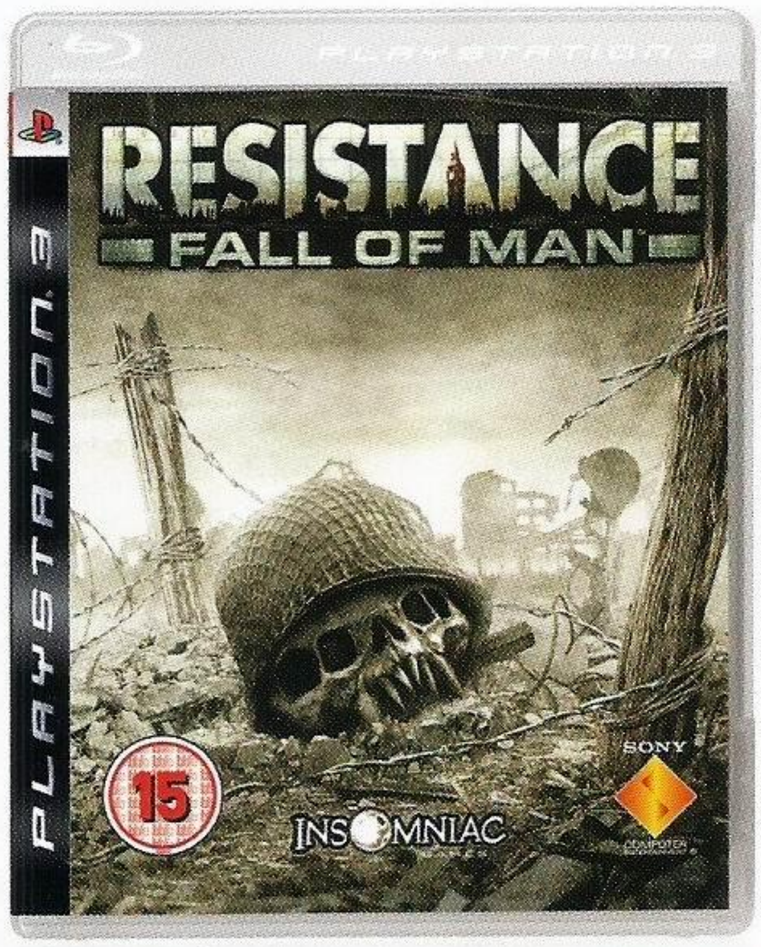
STARTER PACK

2399 ZŁ*



ZESTAW ZAWIERA: PLAYSTATION 3 + MOTORSTORM + RESISTANCE: FALL OF MAN + 2 × kontroler SIXAXIS

+



W SKLEPACH OD SIERPNIA 2007!

This is living

PLAYSTATION 3

* SUGEROWANA CENA DETALICZNA

"PS3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All trademarks, artwork and associated imagery are trademarks, registered trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.